

GAME BOY
GAME BOY POCKET
GAME BOY COLOR
Nº 2 ESPECIAL 64
GAME BOY
¡35 JUEGOS ANALIZADOS!
Zelda: Link's Awakening DX
A Bug's Life
Lucky Luke
Conker's Pocket Tales
Warioland 2
Obélix
Top Gear Rally
Rugrats
...y muchos más!
¡GENIAL!
¡PERSONALIZA TU CONSOLA!
¡Hazte una game boy de diseño!
FANTACIENCIA
Descubre cómo se hacen los juegos
¡LLÉVAME CONTIGO!
La guía imprescindible de tu amiga de bolsillo
¡DOMINA ZELDA CON NUESTRO LIBRO DE RUTA!
475 Ptas
2,85 €
MC
8 414090 222785
00002
PREPÁRATE
NADA NI NADIE LOS PUEDE DETENER ES LA...
¡INVASIÓN POKÉMON!



Especial No. 2 31 Agosto 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2º 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Redactor: Federico Pérez

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Pepi Martí, Silvia Acebedo.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Jesús Barrera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-16444-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

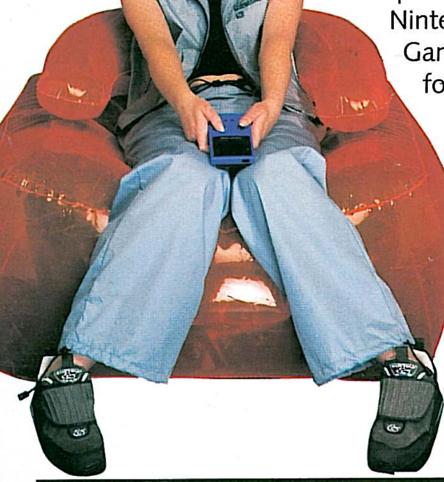
Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

ESPECIAL 64 GAME BOY

¡Qué grande es ser pequeño!

Bienvenidos a Especial Game Boy, la primera revista consagrada en cuerpo y alma –que la tiene, te lo aseguramos– a la única consola que puedes jugar mientras practicas el paracaidismo o vas en camello.

En las próximas 100 páginas encontrarás toneladas de reviews de las últimas novedades, trucos insuperables y un montón de reportajes de los que llevan tu marcapasos al límite.





Nintendo celebró el 10º aniversario de la Game Boy el pasado abril, pero tu amiga portátil está más en forma que nunca. En la "biografía" de la página 10 descubrirás que la suya es una vida de escándalo, rebosante de crímenes, pasión, violencia y erotismo fino. Vale, exageramos un poco, pero es que somos un poco sensacionalistas.

Cambiando de tema, ¿nunca te has preguntado cómo se las componen los creadores de juegos para meter tanta diversión en un pequeño rectángulo de plástico? Lee atentamente nuestra entrevista a los desarrolladores británicos Crawfish (desde la página 42) y tu curiosidad quedará satisfecha.

Y ahora dinos: ¿te gustaría una Game Boy de diseño que expresase tu personalidad? Pues ve a la página 64; allí te explicamos cómo convertir tu consola en la reina de la pasarela. ¡Viva el mal gusto!

Tienes *Zelda*, ¿verdad? ¡Cómo que no! Es una maravillosa aventura llena de secretos que no te puedes perder. Si ya lo tienes y te has quedado bloqueado, saca inmediatamente la cabeza del horno y consulta nuestra guía con los mapas de todas las mazmorras. Mejor, ¿eh?

Ya lo ves, tienes en tus manos la mejor guía para explorar el mundo Game Boy. Bueno, ha llegado la hora de pasar a la acción. ¡Suerte!

PERO, ¿QUÉ HACÉIS?

Muy sencillo. Jugamos durante horas cada cartucho y luego emitimos un veredicto.



Rematadamente malo. Si lo ves por ahí, huye.



No muy bueno. De hecho, es malo. Snif.



No está mal, pero mejor no empeñes la muela de oro.



Divertidísimo, pero no llega a clásico eterno.



Llévatelo a una isla desierta.



SUMARIO

SECCIONES

REVIEWS

REPORTAJES

TITULARES

En el mundo Game Boy pasan montones de cosas: Catástrofes aéreas, golpes de estado, guerras, escándalos de corrupción, crímenes pasionales... Increíble, ¿verdad? Pues eso, increíble.

SABÍAS QUE...?

... no mucha gente se toma la molestia de leer las instrucciones de la Game Boy Color? Ni siquiera nosotros lo hicimos. Tan ansiosos estábamos por jugar a Link's Awakening que cuando conseguimos nuestra Game Boy Color, abrimos la caja con los dientes, dejamos todo el papeleo a un lado y nos pusimos a jugar como locos.

Si tú eres uno de esos que no ha prestado mucha atención a las instrucciones, seguro que no sabes que cuando echas unas partidas a juegos que no son en color en tu Game Boy Color, puedes elegir de qué color verás la pantalla.

Tienes 12 combinaciones diferentes para escoger cuando juegas con tus títulos en blanco y negro. Para hacerlo, sólo debes conectar un cartucho gris estándar a tu Game Boy y, en cuanto aparezca el logo de Game Boy, presiona cualquiera de las siguientes combinaciones de botones:

COMBO DE BOTONES	PALETA
Arriba	Marrón
Arriba+'A'	Rojo
Arriba+'B'	Marrón Oscuro
Izquierda	Azul
Izquierda+'A'	Azul Marino
Abajo	Amarillo Pálido
Abajo+'A'	Naranja
Abajo+'B'	Amarillo
Derecha	Verde
Derecha+'A'	Verde Oscuro
Derecha+'B'	Inverso

Final de trayecto

El metro: todo un mundo subterráneo que se extiende por debajo de muchas ciudades y que, como si de un gigantesco hormiguero se tratara, se llena de personas que van y vienen cada día. Piensa por un momento en las miles de personas que tienen que hacer transbordo y llegar al centro en las horas punta. Algunos de ellos, según de donde vengan, llegan a pasar horas viajando que si en tren, que si en metro...Vaya una manera de empezar el día, ¿no?

Estudios recientes han confirmado que las personas que diariamente pasan largo tiempo viajando en metro tienden a sufrir un estrés más severo. Te preguntarás si existe algún remedio para evitar todo esto... Pues los de Nintendo han estado analizando el tema y se les ha ocurrido que podrían instalar consolas Game Boy en los vagones del metro. El experimento se llevara a cabo en Londres.

Piénsalo por un momento, ¿no te parece una buena idea? Todo el mundo tendría acceso a una Game Boy, ya sea joven o viejo, rico o pobre. ¿Que pasas una hora cada mañana viajando en transporte público? Tranquilo, no te agobies, echas un par de partidas de *Tetris DX* y una sonrisa recorrerá tu cara de oreja a oreja. Se acabó el ir sentado en un rincón de un vagón maloliente hablando solo y gruñendo como si estuvieras loco.

Obviamente, la mayor preocupación de los promotores de la idea es la seguridad. ¿Cómo van a evitar los de Nintendo y los responsables del transporte público que las Game Boy "desaparezcan" o las estropeen los gamberros de turno? Pero quizás lo más preocupante es que la gente no va a llegar puntual (si es que llega) al trabajo, porque se pasarán toda la mañana jugando, a ver quién da la vuelta más rápida en *V-Rally*.





Alucina en colores

En el cuartel general de Nintendo la cosa se está animando cada día más. No contentos con su maravillosa creación, los de la gran N acaban de lanzar la nueva generación Game Boy Color con una amplia variedad de colores. El interior sigue siendo el mismo, así que los juegos funcionan igual de bien, pero el exterior se adapta a tu personalidad. Por lo tanto, si tu color favorito es el verde manzana o el que te sienta mejor es el fucsia porque va a juego con el color de tu melena, ya lo sabes. Hazte con una de ellas y causarás sensación.



Accesorios de alucine

Tenemos noticias para aquellos afortunados que tienen una game Boy Color y una N64. Resulta que los cerebritos de Datel han inventado un artilugio al que han bautizado como Color Gamebooster. Gracias a él, podrás jugar a todos los juegos de tu Game Boy en tu N64. Es como un cartucho de N64 al que conectas tus cartuchos de Game Boy, con lo que puedes jugar en tu tele y a todo color. Hasta incluye su propio juego incorporado y una interesante función para hacer trampas...

Para los que no tienen una N64, Datel está desarrollando el cartucho Action Replay, una chuchería que puedes conectar a tu Game Boy en lugar de un game pak, y a la que enchufas tus juegos. En la parte superior hay un botón que presionas mientras juegas y que te permite hacer una pausa en el juego. De esta manera, puedes introducir todo tipo de códigos para aprovechar más el juego. El Action Replay viene con un montón de códigos preinstalados para la mayoría de juegos de Game Boy y también puedes introducir códigos tuyos. Pero si no encuentras los que necesitas, no te preocupes, ya que este cachivache tiene su propio generador de códigos, un elemento que siempre te ayudará a encontrar la alternativa perfecta para superar aquel juego que tantos quebraderos de cabeza te está dando. Bonito detalle esto de las trampichuelas, ¿eh? Ya sabemos qué hacer cuando tengamos problemas.

PREVIEWS

Un ejército de juegos desfila con destino a tu Game Boy Color. Aquí están los que se llevarán las condecoraciones.

RAINBOW SIX

De: Red Storm **Género:** Estrategia **Color:** Sí **Disponible:** Pronto

Si tienes un PC, por fuerza habrás oído hablar de este juego. Basado en una novela súper ventas de Tom Clancy, trata de un grupo de fuerzas especiales al estilo de las COE que viaja allá donde hay reina el caos para poner en cintura a los terroristas, rescatar secuestrados y, en suma, defender el mundo libre de sus enemigos.

Vale, ha sido un exitazo en PC, pero ¿arrasará también en la Game Boy? Está claro que la GB no puede con los impresionantes gráficos que adornaban el juego original, de ahí que Crawfish, el equipo de desarrollo, se haya decantado por la vista en picado. Así, controlarás y guiarás desde arriba a tus valientes muchachos a lo largo de las misiones.

Desde el punto de vista táctico, *Rainbow Six* será un auténtico desafío, porque te obligará a abrir algunas rutas de ataque realmente tortuosas. Por otra parte, pondrá a tu disposición una variedad apabullante de armas y equipamiento, para que puedas especializar tus fuerzas. Si bien se encuentra en una fase relativamente temprana de desarrollo, todo apunta a que será una verdadera piedra preciosa para incrustar en tu Game Boy.

△ Finge que eres Travolta en Cara a Cara.

Lanza una granada para cegar a tu enemigo. Y ahora dale su merecido. ▷



△ Escaleras, pasadizos y habitaciones: el diseño de niveles de Rainbow Six es sorprendentemente parecido al original para PC.

DUKE NUKEM

De: GT **Género:** Shoot-'em-up **Color:** Sí **Disponible:** Sin determinar

Caramba con el Duke. Llega a todas partes, el condenado. *Duke Nukem* apareció por vez primera en la escena PC hace ya bastante tiempo y, desde entonces, se ha labrado un prestigio considerable en el mundo de PlayStation y N64. Por eso, era sólo cuestión de tiempo que acometiera su entrada triunfal en el catálogo Game Boy.

En esta ocasión, sin embargo, protagonizará un juego estilo plataformas de *scroll* lateral más que un *shoot 'em up* estilo *Doom*. Como puedes apreciar en estas imágenes, el proyecto parece ir por buen camino, con gráficos nítidos y caricaturescos, y una rica paleta de colores. Sin duda, Duke llevará consigo un arsenal de no te menees con el que aniquilará batallones de escoria alien (al fin y al cabo, eso es lo que lo hizo famoso en la versión *Duke Nukem 3D* para PC). Nuestro héroe también es notorio por su "original" sentido del humor, que se manifiesta en frases que tus padres preferirían que no oyeras. Pero claro, tu maravilla portátil no fue diseñada para reproducir diálogos sonoros, así que tus viejos pueden respirar tranquilos.

Empieza a ahorrar ya, porque *Duke Nukem* no tardará en llegar. Predecimos hordas de aliens para finiquitar y un excelente diseño de niveles. "Jopé, qué guapo soy", dice Duke. Tiene toda la razón.

◁ Horribles criaturas aguardan a Duke. Por suerte, nuestro amigo está curado de espantos. Prepárate para convertir a esos repulsivos enemigos en abono para las lechugas.

Tanques para pasear por el jardín de tu profe de mates. ▷



POKÉMON PINBALL

De: Nintendo **Color:** Sí **Disponible:** Sin determinar

Lo más probable es que hayas oído hablar de *Pokémon* (abreviación de *Pocket Monsters*). Puede incluso que hayas visto los dibujos animados en inglés, suponiendo que seas de esos afortunados que tienen antena parabólica. Pero, en el caso de que no hayas hecho ni lo uno ni lo otro, no te preocupes: léete el reportaje especial que te ofrecemos en esta misma revista.

Como consecuencia de la arrolladora popularidad de *Pokémon* en Japón y los Estados Unidos, una gran cantidad de objetos, juguetes y juegos para PC han inundado el mercado. *Pokémon Pinball* pertenece a este último grupo y, como podrás apreciar en las capturas que te mostramos, el juego contiene todo tipo de imágenes, extrañas pero graciosas, de inspiración pokemoniana. Justo en el extremo inferior de la mesa, por ejemplo, verás a Pikachu sacudiendo la bola hacia arriba con un rayo de electricidad. Mientras tanto, tres Magnetons, en la parte superior de la mesa, se despachan a gusto con la bola.

Una de las cosas más interesantes de este juego es que incluye un rumble-pack, lo que hace que tu Game Boy se estremezca y tiemble mientras le das a la bola por toda la mesa. (Se parece mucho al utilizado en *Top Gear Pocket*).

El lanzamiento del juego original de *Pokémon* en nuestro país está previsto para finales de año, así que aún pasará bastante tiempo antes de que podamos comprar *Pokémon Pinball*. No sé si lo resistiremos. Pero qué remedio toca. ¡Rayos y centellas!



▽ Como te imaginabas (si has leído el artículo sobre Pokémon), la clásica bola de acero ha sido substituida por una Poké-ball rojiblanca.

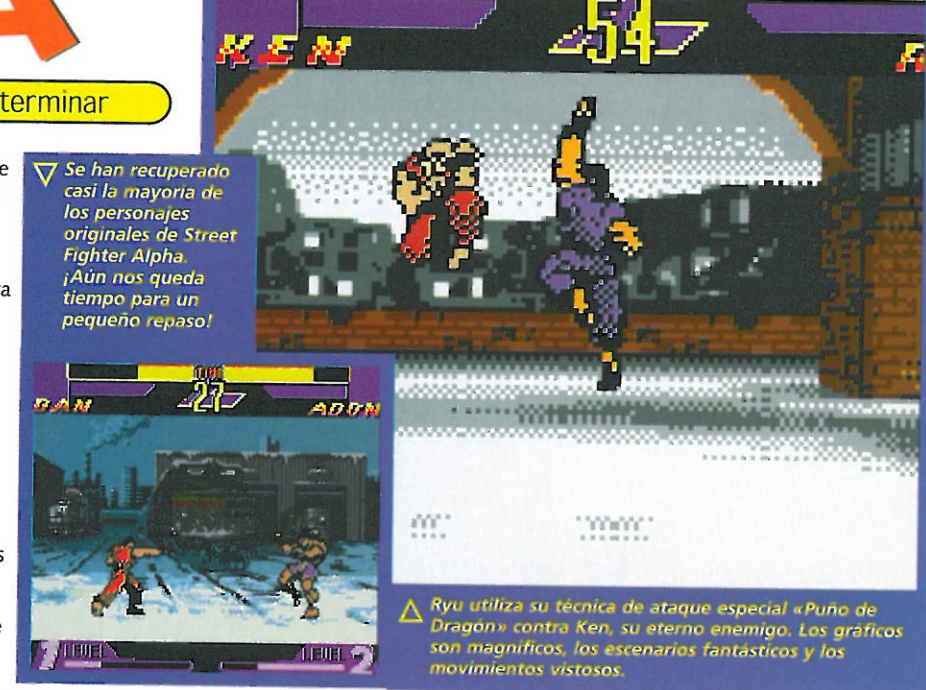
△ Seguro que Pokémon Pinball causará furor en los Estados Unidos y Japón, su madre patria. En esos países, Pokémon está batiendo récords de ventas.

STREET FIGHTER ALPHA

De: Virgin **Color:** Sí **Disponible:** Sin determinar

Crawfish, el desarrollador del prometedor *Rainbow Six*, está además inmerso en la fase de conversión de *Street Fighter Alpha* para la Game Boy Color. *Street Fighter*, uno de los juegos de lucha más populares, ocupa un lugar de honor en la historia de los videojuegos, debido a que fue uno de los primeros *beat'em up* a gran escala, con una enorme variedad de personajes diferentes para solucionarlo todo a golpe limpio, y cada uno de ellos dotado de una técnica especial.

La versión del juego para la Game Boy Color de momento tiene buena pinta. Los personajes de Ryu y Ken salen en el juego, pero todavía no está claro cuántos de ellos figurarán en la versión final. Aunque, nos han asegurado que *Street Fighter Alpha* contará con algunas de las «viejas glorias». De excelentes gráficos y una jugabilidad fabulosa, éste va a ser un *beat'em-up* muy apetitoso. Te mantendremos informado.



▽ Se han recuperado casi la mayoría de los personajes originales de Street Fighter Alpha. ¡Aún nos queda tiempo para un pequeño repaso!

△ Ryu utiliza su técnica de ataque especial «Puño de Dragón» contra Ken, su eterno enemigo. Los gráficos son magníficos, los escenarios fantásticos y los movimientos vistosos.



◁ *Resident Evil para Game Boy Color capturará la esencia de su versión para los otros sistemas.*



Huy, se nos ha colado una imagen de Resident Evil para N64. Pero es guay, ¿eh? Su equivalente en Game Boy tampoco será moco de pavo. ▷

RESIDENT EVIL

De: Virgin **Género:** RPG **Color:** Sí **Disponible:** Noviembre

¡Increíble pero cierto! Uno de los juegos más terroríficos que jamás se hayan visto sobre la faz de la Tierra aterrizará este otoño en tu dicharachera consola. No, no hablamos del parchís. Hablamos de... (música de fondo horripilante, por ejemplo de Mónica Naranjo) ¡Resident Evil!

Por si tus nietos nunca te han dejado jugar con la versión para PC o PlayStation porque temen que tu débil corazón no resista los sustos, éste es el argumento:

Una serie de crímenes espantosos azotan los alrededores de un misterioso laboratorio de biotecnología (como los que fabrican tus cereales de desayuno, ésos que brillan en la oscuridad). El Escuadrón de Rescate y Tácticas Especiales (ERTE) acude para resolver el enigma, pero, de pronto, se cortan todas las comunicaciones. No hace falta que te digamos que tú perteneces a esas fuerzas especiales (pero te lo decimos por si hoy estás un poco espeso) y que te acabas de meter en un lío de mucho cuidado.

Imagínate: te hallas en una mansión aislada del mundo, asustado como un ratoncito. Cuchillos, pistolas, escopetas... Necesitarás todas las armas que encuentres para seguir vivo. Hay puzzles por resolver, trampas por desactivar y misterios por esclarecer mientras esquivas como puedes a los hambrientos zombis que pululan felices por la mansión. Cada espantoso horror al que sobrevives te acerca más y más al corazón del enigma de *Resident Evil*.

Muy interesante, pero ¿cómo será la versión de *Res Evil* para Game Boy? Respira tranquilo, que no tendrá el soporífero *scrolling* lateral tan característico de los plataformas, ni la trasnochada cámara en picado. Como se trata de una conversión directa, sabemos de buena tinta que el juego conservará el aspecto y la jugabilidad de la versión para PlayStation. Eso significa que *Resident Evil* explotará las capacidades del hardware de Game Boy hasta cotas insólitas.

Este desafío incluye incluir en tu amiga portátil los fondos prerrenderizados de la entrega para 32 bits.

En este cartucho de 4 MB de ROM (el más grande nunca habido en el catálogo Game Boy) se incluirán todos los puzzles, armas ¡y algunos enemigos nuevos! Por supuesto, también estarán presentes los personajes del *Res Evil* de toda la vida: Jill, Barry, Chris, el cantante Chayanne (bueno, este último no, qué pena).

Ahora imagínate que estás en el ascensor de la torre Eiffel, pues tienes una cita en el último piso. ¡Olvídate de las vistas panorámicas! Es hora de jugar una partida de Game Boy, aunque no tengas tiempo de llegar al próximo punto para escribir tu posición. Y es que, gracias a una revolucionaria opción de Pause-Save™, ahora puedes hacer pausa y apagar la consola tranquilamente, ya que los datos quedarán grabados para la próxima vez que juegues. Así, tu personaje seguirá allí donde estaba, con ese zombi comiéndole los higadillos.

Quedas advertido, el más terrorífico de los juegos bate sus alas de murciélago con destino a tu Game Boy. Prepárate para t-t-t-temblar de mi-mi-miedo.

Si bajas por esta escalera te encontrarás a alguien terrible. ¿Que quién es? Espera, vamos a preguntárselo. Oye, cómo te llam... ¡argggghhhh! ▷



No dejes que esta imagen te confunda. La cámara de Res Evil para CGB no se limitará a los ángulos en picado.





ALEGRATE EL DIA

Todo sobre los últimos shoot'em up, Clint Easwood estaria orgulloso



La revista de la nueva generación

Nº 5, ya en tu quiosco...



CUANDO Y DONDE

Regreso al pasado. Historia de un prodigio llamado Game Boy.

Las consolas portátiles o de bolsillo tal y como hoy las conocemos iniciaron su andadura en 1989, el año del lanzamiento de la Game Boy. Antes de eso, el único modo de jugar a un videojuego en el autobús o, para los más antisociales, en la mesa a la hora de cenar era con una Game & Watch de Nintendo. En aquellos tiempos, esas máquinas eran de lo más sofisticado, y si encima tenías la suerte de que tus papis te recompensaran con Donkey Kong Junior Panorama a todo color al final del trimestre, bueno, entonces te salían amigos como rosquillas por toda la escuela (exacto, como en el anuncio de los Donettes). Pero, admitámoslo, comparadas con las posibilidades de Super Mario Bros en una NES, las Game & Watch se quedaban bastante cortas.

Por eso, suspirábamos por algo nuevo. Algo que se pareciera a una videoconsola tradicional, pero que fuese ligero como una Game & Watch y que tuviese la capacidad para jugar muchos, y distintos, juegos. Entonces, varias compañías del sector del juguete aportaron lo que parecían ser soluciones ideales; sin embargo, nada más quitarles el envoltorio el día de Navidad o Reyes, te dabas cuenta de que no eran más que una G&W «tamaño familiar» y con carcasa intercambiable. Además, se basaban en variaciones simples de un mismo juego sobre fondos diferentes, y carecían de la jugabilidad de la auténtica G&W. La mayoría de ellas abultaban demasiado para que cupieran en un bolsillo normal, así que, pasada la vorágine de las fiestas navideñas, quedaban relegadas al fondo del cesto de los juguetes.

Por suerte para nosotros, Nintendo no es de esas compañías que se queden de brazos cruzados porque se les haya subido el éxito a la cabeza. Mientras las Game & Watch se vendían al mismo ritmo que se fabricaban, y la vertiginosa popularidad de los videojuegos para la NES proporcionaba a Nintendo unos ingresos que ya quisieran para sí algunos de los estudios cinematográficos de Hollywood, el equipo de investigación de Gunpei Yokoi estaba ocupado invirtiendo algunas de esas ganancias en el desarrollo de una verdadera e innovadora sucesora de la G&W.

Lo que más sorprendió cuando el resultado de ese duro trabajo, la Game Boy, se anunció, fue que las características técnicas de la máquina fuesen tan corrientes. De hecho, se podría decir que casi eran de risa. La máquina incorporaba un procesador anticuado, del que habían prescindido la mayoría de los desarrolladores de consolas hacía tiempo, casi no tenía memoria, era lenta y -ojo al dato- en blanco y negro. Ni tan siquiera un decente negro sobre fondo blanco, sino un borroso gris sobre fondo verde. Nadie se esperaba eso, y algunos entendidos, aunque pocos, creyeron que se trataba de una distracción provisional hasta el lanzamiento de una consola portátil más potente y a todo color.

Qué equivocados estaban. Nintendo tenía una poderosa razón para lanzar al mercado la Game Boy en esas mermadas condiciones: las pilas. En 1989, el único modo de que la pantalla de cristal líquido (LCD –Liquid Cristal Display) mostrase colores era incorporando una luz de fondo, y nada como una luz para quedarse sin pilas en un periquete. Nintendo podía haber añadido una pantalla de color a la Game Boy original, así como también podía haber incorporado un procesador de 16 bits y unos elaborados gráficos como hardware. Pero, gracias al Altísimo no lo hicieron, porque cuantas más cosas instalas en un ordenador más energía consume. Meses después, se ponía a la venta otra consola portátil, la Atari Lynx, posiblemente la máquina de juegos con el hardware más potente. Todo parecía indicar, por lo tanto, que nadie le podía hacer sombra; sin embargo, apenas resistía cuatro horas de juego y eso que venía cargada con seis pilas Duracell extraplanas. La Atari Lynx resultó ser un sistema de bolsillo para jugar en casa conectado a un adaptador de corriente. La Game Boy, bien al contrario, funcionaba durante lo que parecía ser una eternidad, con sólo cuatro pilas; era realmente ligera, no como la voluminosa Lynx, y cabía perfectamente en un bolsillo. La G&W había finalmente encontrado una heredera para su trono. Jaque mate, Atari.

Hay quienes intentaron, aunque sin éxito, hacerse un hueco en el sector del mercado que la Game Boy estaba acaparando, animados por la frenética fiebre consumista que la nueva consola de Nintendo suscitaba. La Sega Game Gear era, básicamente, una Master System mejorada y en versión portátil, con una pantalla de color y una larga colección de videojuegos en ese sistema para escoger desde el mismo día de su lanzamiento. Sin embargo, desapareció de escena porque Sega subestimó lo sucedido a Atari; ▷

▽ *Los inicios de las consolas portátiles: máquinas muy básicas que incorporaban diodos emisores de luz (LED), y que salían caras - de precio y de consumo. Se quedaron obsoletas cuando la Game & Watch apareció en 1980.*



SUPERVISION

△ *En un planeta lejano, la Supervision quizás sea la mejor consola que jamás haya existido. En la Tierra, sin embargo, tan sólo es uno de los sistemas portátiles caído en el olvido, eclipsado por la todopoderosa Game Boy. Ideal para entusiastas de la retroiluminación.*

EL QUID DE LA CUESTIÓN

Destapamos la consola policroma de Nintendo...

¿Qué es lo que hace alucinar en colores a un gameboyadicto? Pensamos que era mejor sumergirnos en el manual de las especificaciones técnicas de Nintendo para averiguar qué tiene de especial la Game Boy Color en comparación a sus sosas predecesoras. No es tan obvio como parece...

	GB COLOR	GB MONO
VELOCIDAD DE RELOJ	8MHz	4MHz
PALETA DE COLORES	4096	4
COLORES EN PANTALLA	56	4
RESOLUCIÓN	160x140	160x140
RAM	32K	8K
VELOCIDAD DE CONEXIÓN	512K/sec	8K/seg.
CAPACIDAD MÁX. DE ROM	64Mbit	8Mbit
DURACIÓN DE LAS PILAS	16-22h.	18-22h.

SAYONARA, YOKOI

El "padrino" de las consolas de bolsillo.

Gunpei Yokoi, el creador de la Game Boy, personifica la figura del «genio inventor». Corría el año 1965 cuando aquél se incorporaba a Nintendo; era justo al principio de la nueva andadura de la ex compañía de juegos de cartas, después del cambio de trayectoria comercial iniciado por Hiroshi Yamauchi. Las primeras creaciones de Gunpei para la firma fueron el Ultra Hand (un brazo extensible con una mano al final que se abría y cerraba para agarrar cosas) y el Love Tester (una de esas máquinas en las que estrujas un puño para determinar si eres muy o poco cariñoso).

Cuando Nintendo empezaba a decantarse por el entretenimiento electrónico, el equipo de Investigación y Desarrollo de Gunpei inventó las originales máquinas Game & Watch (más de 40 millones de unidades vendidas) y, durante el proceso, crearon el esbozo para las máquinas de juegos del futuro. Gunpei patentó el característico D-pad en forma de cruz y una ingeniosa LCD de color, amén de otras ideas igual de innovadoras, antes de revelar su creación más característica: la Game Boy, en 1989.

En 1996, después del fracaso comercial de su consola de realidad virtual 3D -la Virtual Boy-, Gunpei dejó Nintendo para fundar su propia compañía, Koto, y dedicarse a investigar nuevo hardware para Nintendo y otras empresas. Por desgracia, nunca vería cumplidos sus grandes sueños para su compañía, pues murió en un accidente de carretera en 1997.

Se echa mucho en falta a Gunpei Yokoi, pero su huella en el mundo de los videojuegos es imborrable: la Game Boy Color ha rejuvenecido las consolas de bolsillo y sus innovaciones en Koto siguen entre bastidores, aguardando su momento...



EDICIÓN ESPECIAL

¿Qué será lo próximo?

Vayas donde vayas encuentras usuarios de Game Boy, pero un gran número de ellos se concentra en Japón. En ese país empezó la fiebre por los videojuegos portátiles, y sus habitantes continúan acogiendo los nuevos desarrollos con un fervor casi enfermizo. Si te das una vuelta por allí, podrás contemplar maravillas como la consola WonderSwan de Bandai, la Neo Geo Pocket de SNK, y el fantástico Pocket Pikachu (el primer animal de compañía virtual con un sensor de movimiento incorporado).

Por no hablar de algunos excelentes accesorios para la Game Boy. Como el Super Game Boy 2, un adaptador específicamente diseñado para que los fans de Pocket Monsters puedan intercambiarse criaturas utilizando una Super Nintendo. La Game Boy Light, la única consola con la que puedes jugar en la oscuridad. La Game Boy Kiss, no podíamos olvidarnos de ella, pues es la solución que Hudson presenta para el viejo problema de «¿cómo puede mi Game Boy comunicarse con mi PC?». O el Pocket Sonar, un dispositivo que sumerges en el agua hasta que tu Game Boy te encuentra un banco de peces, así alguno morderá el anzuelo. Todo cierto, de verdad.

El Pocket Sonar: un extraño dispositivo. Incluso incorpora un sencillo videojuego de pesca para cuando no estés en el río o en el mar pescando de verdad.

Jugabilidad de Miyamoto, diseño de Yokoi. De la Game & Watch a la Game Boy Color: 18 años de evolución.

creyó que a los usuarios no les importaría gastarse una fortuna en pilas si tenían entre sus manos una pieza de hardware vanguardista. Pero, mira por dónde, les importó. La PC Engine GT de NEC, una excelente máquina por otro lado, sufrió el mismo destino por idéntico motivo. De lo que se deduce que si Gunpei Yokoi no fue capaz de encontrar la manera de hacer viable una consola de color es que simplemente no la había. Y tardó unos cuantos años en ser factible.

De todos modos, lo importante no era que un componente de la Game Boy estuviese tan astutamente diseñado, sino que los juegos estuviesen a la altura de los ansiosos jugadores de todo el mundo. Cuando la Game Boy irrumpió en el mercado, *Tetris*, un producto del diseñador de

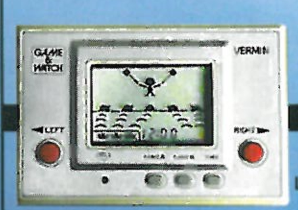
LA VERSIÓN NINTENDO DE TETRIS CAUSÓ SENSACIÓN

videojuegos ruso Alexey Pajitnov, ya llevaba cierto tiempo «circulando» por algunos PC, aunque sin levantar grandes pasiones. Sin embargo, las cabezas pensantes de Nintendo se dieron cuenta de que los gráficos ultrabásicos y la jugabilidad adictiva de *Tetris*, aunque requería algunos retoques, harían buena pareja con su nueva consola. Estaban en lo cierto. *Tetris* en versión Nintendo causó sensación, y catapultó las ventas de la consola a niveles sin precedentes.

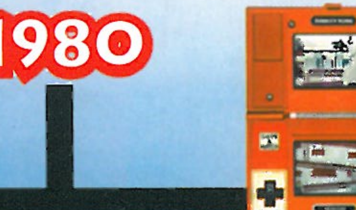
Seis años y unos 60 millones de unidades después, las ventas empezaban a decaer. Por eso, la Game Boy fue rediseñada. La nueva Game Boy Pocket era mucho más pequeña y ligera; con una LCD mejorada y más grande; y funcionaba con dos pequeñas pilas AAA. El formato se modificó, y las versiones especiales de edición limitada con cajas de diferentes colores eran ideales para fanáticos coleccionistas. Los principales desarrolladores de juegos empezaron a escribir una segunda generación de títulos para la Game Boy y fue

CRONOLOGÍA Años clave en la historia de las consolas

1980



GAME & WATCH
Las series Silver de la Game & Watch de Nintendo (Ball, Vermin, Flagman, Fire, Judge). Precursoras de bolsillo de la Game Boy.







EN ESTADO LATENTE
Nuevos títulos para la Game & Watch aparecen más o menos cada semana, pero todos los departamentos de Investigación y Desarrollo se centran en las consolas tradicionales. Eso es, todos excepto uno...





GAME BOY
La revolucionaria Game Boy, equipada con Tetris, aporta un nuevo aire al escenario de las consolas portátiles. Se venden por encima de los 60 millones de unidades.

ATARI LYNX
La potente consola de 16 bits, a color, de los mismos diseñadores que el Amiga. El penoso rendimiento de sus pilas provoca su prematura muerte.

1990

SEGA GAME GEAR
Una Master System portátil, con pantalla de color. Sufre una contundente derrota frente a su contrincante: la arrasadora Game Boy.





La línea Micro V traía de serie unos mini-joypads para dos jugadores.



sólo una cuestión de tiempo que apareciera un nuevo «rompedor» para substituir a *Tetris*.

El juego era *Pocket Monsters*, un RPG que se ha mantenido en el puesto de *el* pasatiempo favorito de los escolares nipones desde que hiciera su entrada triunfal en 1997. Te hablamos del juego con más detalle en otras páginas de la revista, pero, como adelanto, te diremos que va de intercambio. Cazas un monstruo, le pones un nombre, lo alimentas, y después se lo cambias a tu amigo por otro que de otra forma te sería imposible conseguir. Hay dos versiones del juego, y en lo único que se diferencian es en la colección de monstruos. La única manera de poder ver todos los monstruos es conectar el cable de enlace de la Game Boy y hacer un intercambio. Como juego es excitante y adictivo. Como estrategia de márketing, ingeniosa. Desde entonces, la Game Boy ha ido recuperando fuerza.

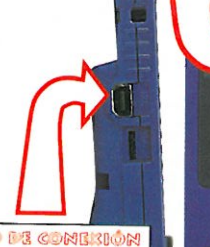
Ya de regreso al momento actual, nos encontramos con la Game Boy Color. Desde la época del estrepitoso fracaso de la Lynx y otros sucedáneos, la tecnología ha avanzado lo suficiente para permitir la creación de una pantalla de color sin retroiluminación que, por consiguiente, no «devora» pilas. Procesadores superrápidos y chips de gráficos aún quedan un poco lejos, pero con las dos pilas AA la Game Boy Color tiene marcha para rato; en realidad, el mismo rato que duraban sus predecesoras. ¡Y eso no es todo, amigo! Los diseñadores de Nintendo han encontrado la manera de perfeccionar casi todo el hardware interno y, además, lo han envuelto en una caja de líneas suaves y elegantes, un poco más grande que la versión Pocket, pero mejor al tacto. Por supuesto, la nueva consola es compatible con el vasto repertorio de software en blanco y negro, y, a medida que su popularidad aumente, veremos el nuevo software acoplarse cada vez más a ese potente hardware. La Game Boy Color bien pudiera llegar a copar el mercado de las consolas de bolsillo antes de finales de año, tiempo en que tendremos a nuestro alcance una colección de aproximadamente 100 nuevos títulos. El futuro de la Game Boy está asegurado. Y se presenta, muy, pero que muy colorido...

PURA ESTÉTICA

PANTALLA
Pantalla de alta resolución con transistor de capa sensible (TFT – Thin-film Transistor), diseñada por Sharp. Funciona a una resolución de 160x140; aunque, en teoría, puede llegar a 320x280 en caso necesario. No hay retroiluminación, por lo que no ocasiona un derroche de pilas.

PUERTO DE INFRAROJOS
Bastante más lento que el puerto de conexión; pero, así, te olvidas del cable. Funciona de modo similar a un mando a distancia de un televisor. Los primeros juegos que se beneficiarán de él serán, con toda probabilidad, las nuevas versiones de Pokémon.

CARTUCHOS
Los de la Game Boy Color pueden llegar a albergar la friolera de 64 Megabits -8 veces más que la Game Boy original. Afortunadamente, los cartuchos estándar soportan 8 Megabits, una cantidad mucho más razonable.





PUERTO DE CONEXIÓN
El nuevo puerto de conexión de la Game Boy Color puede transferir datos 64 veces más rápido que el puerto de conexión de los antiguos modelos en blanco y negro. Con eso se eliminan los problemas técnicos durante los enlaces con vertiginosos títulos de arcade.

ON/OFF
¿Qué ha cambiado aquí? Al encender las versiones anteriores de la Game Boy, el cartucho quedaba sujeto por medio de una pequeña lengüeta de plástico. Ahora, sin embargo, este dispositivo de seguridad no está incluido, así que cuando vayas a insertar o quitar el cartucho ¡ten cuidado!

D-PAD
Para seleccionar una nueva paleta de colores, inserta un juego en blanco y negro y mantén presionada la posición arriba, abajo, izquierda, o derecha del D-pad en combinación con los botones A y B. B-Izquierda (negro sobre blanco) es la opción para los más tradicionales.

PILAS
La Game Boy Color utiliza dos pilas AA. La duración de las pilas en todos los modelos es asombrosa, pero en la Game Boy Color puede variar un poco, pues los juegos a todo color «chupan más energía». Parece ser que la duración media es de 18 horas.

INTERIOR
Dentro de la caja está el fiable y viejo procesador Z80 de la Game Boy original, aunque ahora es el doble de rápido. También almacena cuatro veces más memoria, lo que permite que los códigos de los cartuchos se carguen en seguida. ¿El resultado? Software de mayor capacidad y más rápido. Encantador.



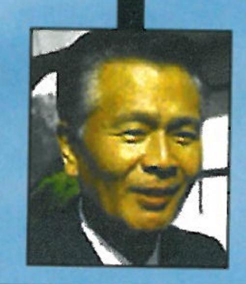


1995
GAME BOY POCKET
Versión mini de la Game Boy original, pero con mejor pantalla. Más barata y de menor consumo.

VIRTUAL BOY
Consola portátil de realidad virtual, que provocó más de un quebradero de cabeza. El peligro de lesiones irreversibles en los ojos limita su aceptación.

1996
YOKOI SE VA
Gunpei Yokoi deja Nintendo. Con él se van un puñado de futuras invenciones. Los resultados están aún por ver.



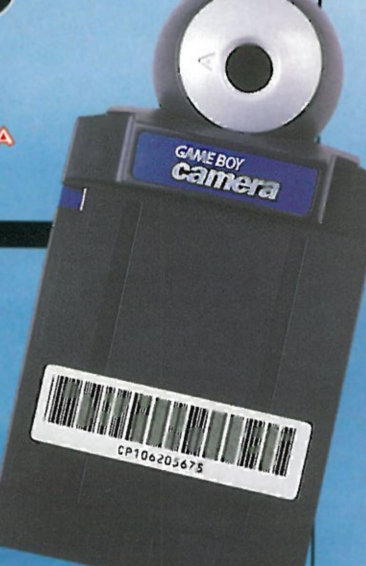


1997
POCKET MONSTERS
Uno de los juegos con más éxito de todos los tiempos. Responsable él solo de la supervivencia de Nintendo y Game Boy en Japón.

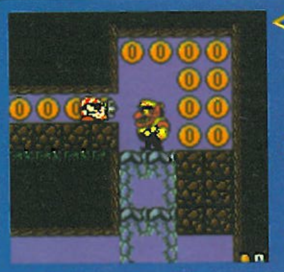
1998
GAME BOY CAMERA
Este divertidísimo accesorio convierte la Game Boy en una cámara digital.



GAME BOY COLOR
Con un procesador más rápido, pantalla de colores nítidos y una increíble duración de las pilas. Se han vendido millones de unidades por todo el mundo.

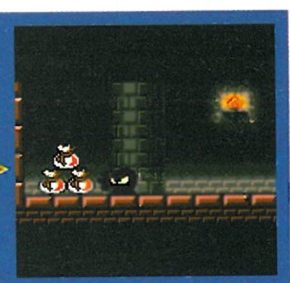






¿Cómo puede Wario deshacerse del malo en ese túnel tan pequeño, si no puede atacarle mientras esté agachado? No te lo diremos.

Un miembro de la banda de los Black Sugar observa la fortuna amasada de forma tan poco honrosa por Wario (se la robó a Mario).



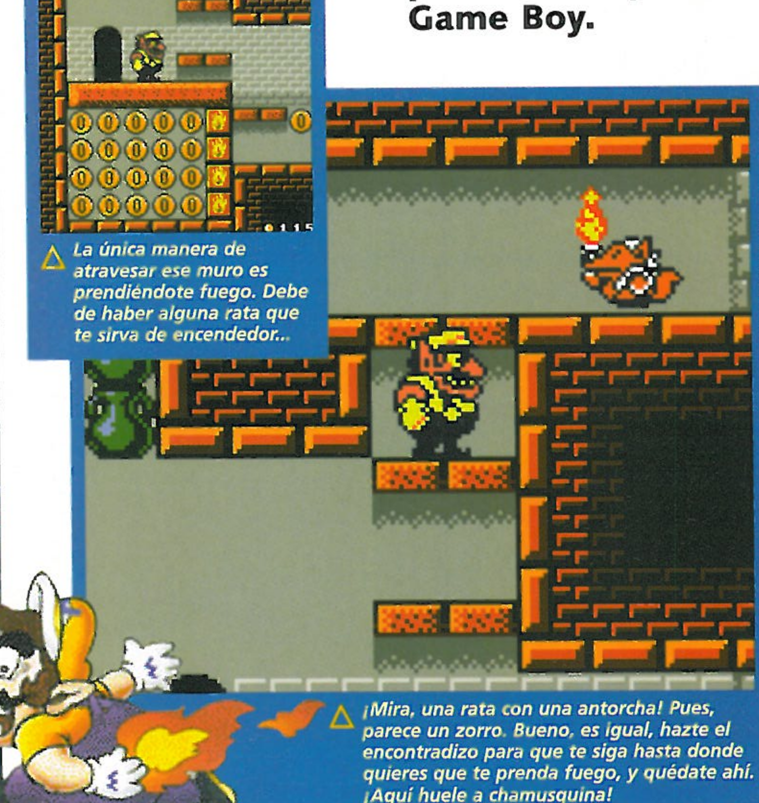
WARIO LAND 2

Editor: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



La versión original en blanco y negro del juego te sale más barata. Mejor que te compres ésta, si aún no tienes una Game Boy Color.



La única manera de atravesar ese muro es prendiéndote fuego. Debe de haber alguna rata que te sirva de encendedor...

¡Mira, una rata con una antorcha! Pues, parece un zorro. Bueno, es igual, hazte el encontradizo para que te siga hasta donde quieres que te prenda fuego, y quédate ahí. ¡Aquí huele a chamusquina!

Es malvado, amarillo y... el personaje estrella de uno de los mejores juegos de plataformas para la Game Boy.

Nadie mejor que Nintendo para hacer juegos de plataformas. Ellos inventaron el género a principios de los ochenta y, aunque cientos de desarrolladores han tratado de imitar y mejorar la fórmula original, ninguno ha alcanzado el grado de perfección que Nintendo consigue casi en cada juego. Increíble pero cierto.

Warioland 2 es el último fichaje de Nintendo, aunque tan sólo se trata de la versión en color del juego en blanco y negro para la Game Boy de hace un par de años. A diferencia de juegos de plataformas anteriores, el héroe, o sea Wario (el lado oscuro de Mario), no muere. No importa cuántas veces lo tiren de la plataforma, cuántos puñetazos reciba, que lo aplasten, incendien o envenenen, porque él siempre volverá a levantarse, preparado para recibir más castigos. Eso sí, cada vez que lo toquen perderá algunas de las monedas que había acumulado.

Lo que nos lleva al objetivo del juego. La tarea de Wario consiste en recuperar los tesoros que la banda de los Black Sugar, formada por esos traviesos blobs que han abarrotado el lugar, ha esparcido por el castillo. La acumulación de monedas te da la oportunidad de gastarte el dinero en partidas de *bonus* al final de cada nivel, en las que el premio son los tesoros. Esta posibilidad, sin embargo, convierte el juego en un desafío en el que atacar o puntuar

JEFES

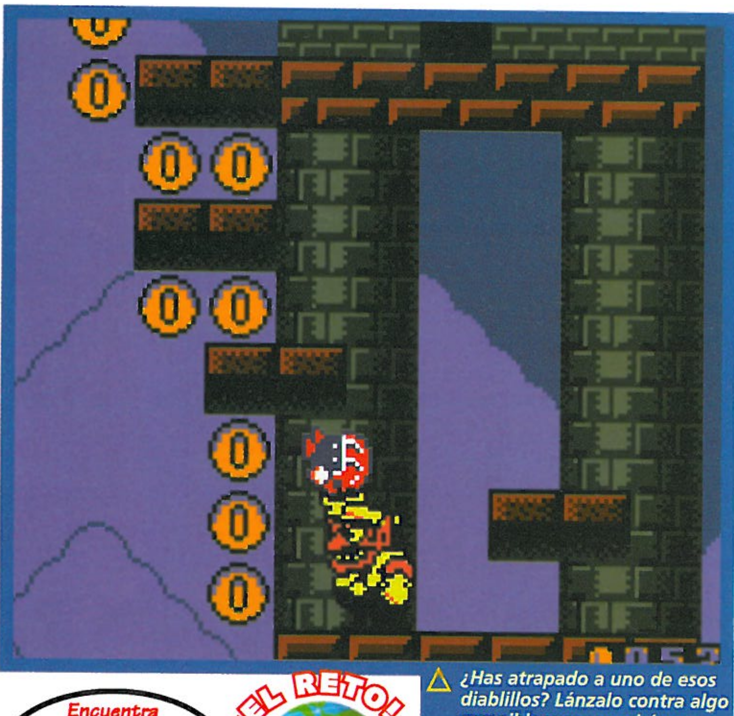
Aunque no sean de la categoría peso mosca, estos bichos no son invencibles.

BLOB SEBOSO Y VERDE

Los jefes en Warioland 2 son normalmente versiones gigantes de los enclenques enemigos que te encantó aplanar en niveles anteriores. Esa cosa redonda quería vengarse en nombre de sus hermanitos. Lo intentó, pero Wario no tuvo miramientos. ¡Toma!







¿Has atrapado a uno de esos diablillos? Lánzalo contra algo rompible y conseguirás un práctico bonus de tipo monetario.

¡EL RETO!

Encuentra todos los tesoros y como recompensa tendrás el nivel de bonus final.

no es fácil, pues recoger cada moneda del laberíntico castillo roza lo imposible. Wario dispone de movimientos a punta pala, algunos de los cuales sólo se pueden activar al toparse con cierto tipo de enemigos. Pero incluso cuando parezca ser un enemigo de segunda fila ante sus rivales, seguro que algo podrás hacer para aprovechar su desgracia (ver el cuadro "No sufras, Wario"). Cuando se convierta en una bola de fuego humana, por ejemplo, podrá derretir ciertos muros. Cuando sea tan liso como el papel, podrá revolotear desde altas cornisas para recoger monedas y objetos flotantes. ¡Chachi! Los niveles son, por supuesto, igual de intrincados que en los mejores tiempos de Nintendo. Con algunos de los puzzles te entrarán ganas de tirarte de los pelos, pero las múltiples rutas de cada nivel sirven para que puedas evitar los más complicados y volver a ellos más tarde -cuando veas algo que te proporcione ya sea una pista o la visión de una habilidad desconocida de Wario.

Los gráficos son impresionantes. Los *sprites* se diseñaron para que fuesen claramente visibles en la pantalla de la Game Boy original, y la adición del color lo convierte en uno de los juegos para la Game Boy más bonitos hasta la fecha. En máquinas antiguas aún da la talla (el juego original es algo más barato, así que esta versión interesará principalmente a los usuarios de la Game Boy Color). En color o en blanco y negro, *Warioland 2* es compra obligada para los forofos de las plataformas.

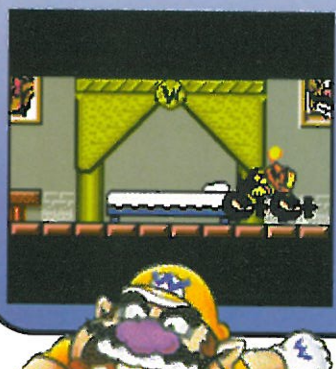
ALTERNATIVAS

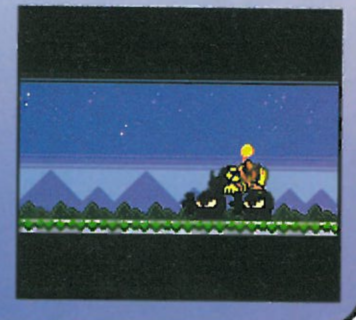
Prueba las diferentes maneras de jugar.

NO LE MOLESTES

Dependiendo de adónde vayas y la cantidad de tesoros que recojas, hallarás rutas diferentes. Como cabía esperar, hacerte con cada uno de los tesoros te abrirá las puertas a un nivel oculto al final, pero la ruta más guay se encuentra justo al principio, incluso antes de mover a Wario. Después de la secuencia de vídeo inicial, déjale que duerma; y aparta los dedos de los botones. Al cabo de un minuto más o menos, estrenará un nuevo nivel.









VEREDICTO

Sólo Nintendo es capaz de insuflar a sus juegos de plataformas ese encanto genuino. Otra magnífica victoria.



BONUS

JUEGO-ACERTIJO

Al finalizar cada nivel, tienes la oportunidad de gastarte algunas monedas en un juego de bonus para ganar tesoros extra. En este ejemplo, tienes que adivinar el número que saldrá en pantalla cuando todas las cartas estén boca arriba. Cuanto más dinero gastes, más pistas obtendrás. ¿Te atreves a adivinar el número?



¡NO SUFRAS, WARIO!

Estos objetos aparecen a lo largo del juego, y te servirán de ayuda cuando las cosas se pongan feas.

MONEDAS GIGANTES

Éstas son las que andas buscando, pero tendrás que pasarlas canutas antes de que puedas echarle el guante a una de esas preciosidades doradas. Ya verás.



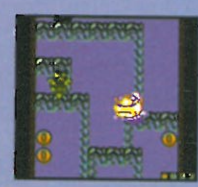
MURCIÉLAGOS

La cosa está chunga. Unos murciélagos muy feroces te agarran y sacuden hasta que todas las monedas que habías ganado con el sudor de tu frente caen de los bolsillos. ¡Qué vista que tienen los condenados! Manténte alejado de ellos.



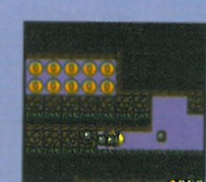
ABEJAS

Resultan mucho más peligrosas que los murciélagos, especialmente si se da la casualidad de que eres alérgico a sus picadas. Wario se hincha como un neumático, pero la ventaja es que puede flotar durante un rato.



BOLOS

Para conseguir meterse en esos túneles tan bajos, Wario tiene que encontrar una pendiente, hacerse un ovillo y lanzarse por ella a todo trapo. Funciona a las mil maravillas, pero no le sienta muy bien a su estómago.



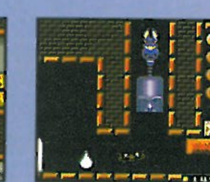
FUEGO

¡Lo que tiene que aguantar Wario por un puñado de monedas! Roedores portando antorchas se abalanzan sobre él, y lo convierten en una gran bola de fuego amarilla. Duele un montón, pero es el único modo de atravesar ciertos muros.



APLANADORA

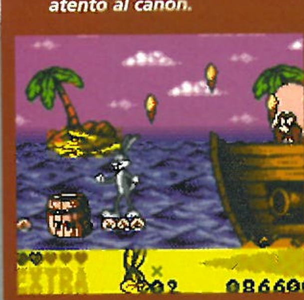
¿Quieres flotar en el aire como un hoja? Entonces, tendrás que apretar los dientes y quedarte debajo de una de esas máquinas aplanadoras que pesan 10 toneladas. El agua o los murciélagos devolverán a Wario su forma habitual.



BIRRA

A pesar de su aspecto de machote, Wario no aguanta muy bien la bebida. Basta un sorbito para que se vuelva morado, camine haciendo eses y vomite sin parar. Entonces, nada como una buena dosis de agua helada para quitarle la borrachera de golpe.





▽ Aquí llega Yosemite Sam, en un gran barco: ¡qué fanfa! Tú dedícate a saltar los obstáculos y, eso sí, estáte atento al cañón.



△ Mira, ahí está Lucas, el pecador de la pradera, con cara de pocos amigos. ¿Será porque nadie le entiende cuando habla, con tanto cua cua?

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY IN OPERATION

Editor: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Los Looney Tunes malos han estado robando zanahorias. ¡Serán canallas! En tus manos está que reciban su merecido.

Como si no hubiese ya suficiente cursilería en los juegos de plataformas para la Game Boy, aquí nos llega *Operation Carrot Patch*: un juego con mucha vitamina. Por suerte, se coloca a unos puntos por encima de la media, con buenos gráficos y fácil jugabilidad que harán enrojecer de vergüenza a los competidores... y, ¡qué diantre, es Bugs Bunny! A lo cual se ha de añadir que durante el juego tendrás que vértelas con algunas tareas, que hay un montón de escenarios interactivos y que es una gozada para la vista.

No obstante, *Operation Carrot Patch* es un juego diferente: juegas con dos personajes en vez de uno solo. Si pulsas «Select» durante el juego, podrás cambiar de Bugs a Lola y viceversa, y así aprovechar la destreza particular de cada uno. Bugs, por ejemplo, excava la tierra de ciertos sitios para hacer un túnel y pasar obstáculos de otro modo insalvables. Lola va con un paraguas que le sirve de paracaídas para aterrizar de manera segura al suelo cuando salta desde grandes alturas. (Si saltas desde un precipicio y caes en picado, te habrás ganado un billete al cielo de los conejos...)

Deberás enfrentarte a cinco niveles diferentes, cada uno de ellos dominado por un Looney Tune malo. El nivel *Marvin The Martian* se sitúa en una nave espacial, mientras que *Taz* transcurre en un zoo. Cada nivel contiene varios puzzles, y escenarios interactivos. En menos que canta un gallo, te transformarás en conejo-bala y serás lanzado desde el interior de un cañón; o irás a toda mecha montado en una moto jet; o flotarás en el aire con la ayuda de zanahorias mágicas.

Por desgracia, el juego a veces te frustra un poco, pues cada vez que pierdes una vida has de volver a empezar el nivel desde el principio. Tener que rehacer el camino de todo un nivel para llegar al punto donde te encontrabas media hora antes es aburridísimo. Suerte que entre nivel y nivel se te proporcionan códigos, aunque lo malo es que tienes que descifrarlos de un tirón.

La jugabilidad es suave, y Bugs y Lola responden bien, aquí no hay ni las sacudidas ni las brusquedades gráficas de juegos como *A Bug's Life*. También podrás participar en los subjuegos si consigues acumular todos los vales de *bonus*. Además, cuando llegas al final de un nivel, se visualiza una escena cómica de persecución, con todos los malos saliendo a la carrera tras de ti con apisonadoras, camiones y otros vehículos (como

BUGS

Todos le conocemos, a todos nos encanta: es el pícaro y auténtico masticador de zanahorias, el dentudo e inimitable Bugs.

MARTILLO

Bugs luce un inmenso martillo con el que machaca a los malos. Aunque puedes saltar por encima de muchos de ellos y evitar un enfrentamiento, es más seguro y satisfactorio darles en todos los ...



EXCAVAR

En ciertos momentos del juego, una pala aparecerá en pantalla. Inequívocamente, ésa es la señal para que Bugs empiece a excavar: si quiere encontrar esas zanahorias secretas, habrá de moverse bajo tierra.



LOLA

La conejita de Bugs es un bombón (vamos, tu chica ideal si te gustan un poco velludas). No podrás pasar de sus habilidades, porque son esenciales para el juego.

RODILLO

Para no ser menos que Bugs y su martillo, Lola -coneja guerrera- empuña un sencillo rodillo de amasar. Sirve para apisonar a los malos y demostrar a Yosemite Sam quién es el jefe.



PARAGUAS

Cosa extraña en un conejo, Lola no tiene vértigo, y lleva consigo el paraguas para los momentos de altura. Cuando llegues a un inmenso precipicio, utiliza el paraguas para llegar sano y salvo al suelo.



¿Funciona en blanco y negro?



Estás de suerte, porque el juego es exactamente el mismo en blanco y negro, así que no pierdes en jugabilidad.





ITEMS ESPECIALES

Estos objetos aparecen a lo largo del juego, y te servirán de ayuda para cuando estés en apuros.

ZANAHORIAS NORMALES
Plantadas por todo el juego, deberás recogerlas si quieres que suba el marcador de zanahorias. Cuantas más recojas, más trecho podrás correr en el aire después de saltar.



ZANAHORIA GIGANTE
Si nuestros héroes consiguen una zanahoria gigante, eso les dará poderes para volar (aunque sólo temporalmente). Indispensable para llegar a áreas de difícil acceso y para agarrar zanahorias flotantes.



ZANAHORIA "HABANERO"
El equivalente al chile pero en color naranja y crujiente, la zanahoria «Habanero» hará que Bugs y Lola den más tumbos que un saltimbanqui. Mejor aún, les hará invencibles.



PIOLÍN
El eterno personaje de Piolín aparece en varios momentos del juego para echarte una mano. Aunque tendrás que ser rápido, o saldrá aleteando fuera de tu alcance. Nuestro amigo con plumas puede conseguirte letras de bonus, Salud y una vida extra.



LETRAS DE BONUS
Consigue las letras E, X, T, R y A y podrás acceder a la partida de bonus al final del nivel. Te da la oportunidad de acumular puntos y vidas extras, y de cascar a los malos.



SALUD
A veces, verás a Piolín con un corazón entre sus pequeñas garras. Eso fortalecerá tu salud (vital para ti, porque más adelante los niveles serán duros de pelar).



UNA MÁS
Es una vida extra, que el propio Piolín baja del cielo para ti. Puede convertirse en un salvavidas. En serio, necesitarás estos «estímulos», porque da un paso en falso y habrás perdido una vida, listillo.



CARROT PATCH


Bugs, fiel a su dieta, rica en vitamina A.

manda la tradición Warner Bros).

En suma, Operation *Carrot Patch* es un juego de plataformas excelente que aprovecha al máximo la nueva paleta de colores de la Game Boy. Sus gráficos, sus opciones extras y sus detalles hacen de este juego uno de los mejores del género. Es lo suficientemente difícil para prolongarse durante un buen rato. Material de primera.

¿QUÉ PASA AQUÍ?

Te mostramos la pantalla de juego desglosada, con la esperanza de que podamos disipar tus dudas...

1 MARCADOR DE ZANAHORIAS
Cada vez que Bugs o la encantadora Lola saltan, pueden echar una carrerilla al llegar al punto más alto del salto. Cuántas más zanahorias recojan, más alto será el marcador y así más rato podrá durar la carrerilla. Es primordial que mantengas el marcador alto, porque te será imposible alcanzar algunos lugares sin realizar un gran salto.

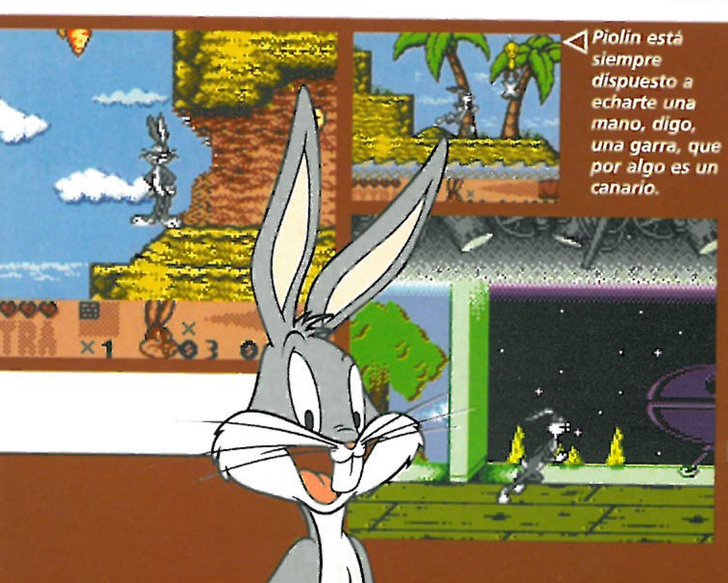
2 NÚMERO DE VIDAS
El título ya lo dice todo. Cuando las hayas agotado todas, el juego se habrá acabado definitivamente.



3 CONTADOR DE VIDAS
En cada vida dispones de cinco corazones como máximo. Podrás recoger más de Piolín, pero cuando los agotes, eso es todo amigos: perderás una vida y tendrás que empezar el nivel otra vez.

4 LETRAS DE BONUS
Recógelas y llegarás a la fase de bonus, en la que podrás dinamitar a los malos. Para puntos extra.

5 TABLAS DE MADERA
En cada nivel, excepto en los niveles de jefes, habrás de encontrar cuatro tablas de madera. Son imprescindibles para completar el nivel.


Piolín está siempre dispuesto a echarte una mano, digo, una garra, que por algo es un canario.


Cada dos niveles, te enfrentarás a un jefe malo. Aquí vemos a Yosemite Sam a bordo de un gran galeón: ¡no hay derecho!


Colócate dentro del cañón e impúlsate hacia arriba con la pulsación de un botón. (Cuidado con la mecha...)

VEREDICTO

Sus excelentes gráficos, montones de opciones y gran jugabilidad lo convierten en uno de los mejores juegos de plataformas.





Antes de cada nivel, aparece una pantalla como ésta (¿preparado?). Será la ocasión para tomarte un descanso y anotar la contraseña para acceder al mismo nivel más tarde.

No basta con matar un enemigo: si no recoges inmediatamente la semilla, ésta se convertirá en un huevo que incubará un malo más duro.



Mr Rat es un pillín. Si abandonas los controles demasiado rato, empezará a tamborilear su pata.



Una rata con zapatillas de deporte y gafas de sol. Sólo le falta la guitarra.

¿Dónde están los fortachones roedores de la especie Disney?

RESERVOIR RAT

De: Take 2 **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Caminar, saltar, disparar, caminar, saltar, disparar... ¿Cansado? ¡Pues, no te queda ná!

¿Funciona en blanco y negro?



Es un poco más complicado saber de qué va la cosa, pero por lo demás experimentarás el mismo grado de "diversión".



Este es uno de esos juegos tan penosamente simples que no sabemos si seremos capaces de encontrarle suficientes «encantos» para llenar toda una página. En cualquier caso, ahí va la *review*...

En *Reservoir Rat*, tu misión consiste en recoger todos los trozos de comida que encuentres en cada nivel para poder asegurarte el paso al siguiente nivel y, al mismo tiempo, evitar o disparar a los malos de ideas fijas que vayan apareciendo. Y ahí acaba todo. Este concepto de juego se inventó en 1982 y unos años más tarde, cuando la gente empezó a darse cuenta de lo pobre que era, quedó relegado al baúl de los recuerdos. Take 2, en un acto de infinita osadía, lo ha rescatado, e -inexplicablemente- se las ha arreglado para que sea aún peor.

Tomemos como ejemplo el personaje principal, una antipática rata armada con una pistola de juguete que se niega a subirse a plataformas que son pan comido. O, por ejemplo, los enemigos, una panda de animales -más exprimidos que un limón- que tragan un ridículo número de balas antes de estirar la pata. O, por ejemplo, los niveles, unidos sin ton ni son, con lo que la originalidad no es su fuerte. El resultado: un aspirante al título de "juego de plataformas para la Game Boy más aburrido".

Aunque en honor a la verdad, los controles responden, los gráficos resultan bastante agradables, y hay un increíble número de niveles a los que enfrentarse (que incluyen a malos de tamaño admirable, que parecen estar hechos de mocos). Pero a pesar del ligero cambio de escenario en cada serie de 17 niveles, tus ojos pronto empezarán a vidriarse al ver que un grupo de plataformas idéntico se fusiona con la siguiente serie. *Reservoir Rat* es apto para alcantarillas.

VEREDICTO

Un plataformas falto de imaginación, aburrido y tan simple que resulta humillante. Una rata en vías de extinción.



¡BICHOS INMUNDOS!

Cada serie de 17 niveles incorpora un lote de enemigos distinto. Aquí tienes a los malos que Mr Rat ha de perseguir en los primeros niveles...

CARACOL
Este baboso animal es tu enemigo menos temible, pues sólo puede deslizarse hacia la izquierda o hacia la derecha. Dejará de hacerlo en cuanto le descargues una buena munición de tu pistola.

SERPIENTE
Otro rival deslizante, esta serpiente de color verde se mueve de igual modo que el caracol, pero va a por ti si aterrizas en su plataforma. Un bicho de lo más astuto.

RATÓN
Empezamos a adentrarnos en terreno peligroso. Este roedor errante puede saltar con una rapidez asombrosa de plataforma a plataforma. Aunque no te verá si te sitúas detrás de él.

ZORRO
Ya puedes empezar a gritar. El zorro es un poco más veloz, realiza los mismos saltos e igual de rápidos que el ratón (para tu desgracia), y va directo hacia ti si aterrizas cerca de él. ¡Socorro!

MARTILLO
En teoría, el malo indestructible. La función del martillo se reduce a flotar despacio arriba y abajo, interrumpiéndote el paso cuando intentas saltar de una plataforma a otra.

RATÓN ENDEMONIADO
¿Matar este bicho que se sostiene en el aire? Imposible. Aparecerá si dejas agotar el tiempo del reloj de arena y entonces, te perseguirá incesantemente hasta que consiga matarte. ¡Me cachis!







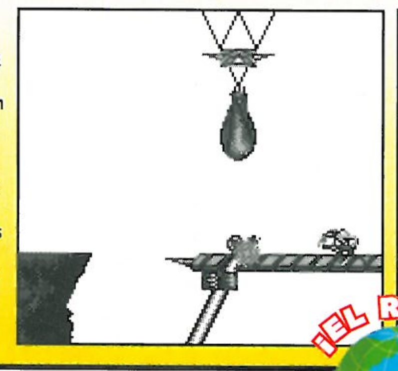


△ *¿Esas cosas mutantes no te dejan pasar? Échales algo de comer y podrás colarte.*

PODERES MENTALES DE JEDI

La Fuerza puede doblegar a las mentes de poca voluntad...

Si nos castigaran de cara a la pared y nos obligaran a nombrar algo bueno sobre Oddworld Adventures, sin duda confesaríamos que los poderes mentales de Abe. Sitúate al lado de un Slig (esos regordetes aliens con armas), pulsa «Select» y espera. En unos segundos, el Slig cae rendido a tu mente, así como su arma. Oblígale a caminar hacia uno de sus colegas y dispara. Llegados a este punto, lo más divertido sería hacerle volver en sí justo antes del tiro mortal, y observar su horror al ver que dispara a un camarada. Pero no se puede. Así que limítate a tirarlo por un agujero.





¡EL RETO! *Éste es muy bueno: intenta acabar el juego antes de que se te agote la paciencia y quieras devolverlo a la tienda.*

△ *¿Qué se esconde detrás de esa gran puerta? Un premio a la paciencia, porque, para tu desesperación, antes habrás de abrir las demás puertas.*

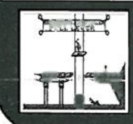
ODDWORLD ADVENTURES

Di: GT Interactive **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** No **Disponible:** Sí

Abe parece el tipo de alien al que normalmente dispararías. En un momento de crispación, incluso nos gustaría hacerlo desaparecer.

Por razones que escapan a nuestra comprensión, los juegos de *Oddworld* de GT Interactive han tenido éxito en otros sistemas (probablemente, tenga algo que ver con fondos suntuosos, y animación constante y bien ejecutada). Rodeado de esas bellezas, imaginamos que Abe, posiblemente el protagonista más feo que haya pisado un escenario, se convierte en un encantador, e incluso adorable, mutante de color verde. Pero sin la compañía de esas bellezas, como ocurre en *Oddworld Adventures*, pierde todo el encanto; con lo que, a su vez, encaja mejor en el juego. Éste parece un título de plataformas, pero no lo es. *Oddworld Adventures* está a medio camino entre un plataformas y un juego de puzzles, aunque no se identifica con ninguno de los dos. Abe es torpe y no sirve para una acción de plataformas; para solucionar los puzzles, en cambio, a menudo necesitarás ser ligero de dedos para que Abe no pueda seguirte el ritmo. Resultado: repetir las mismas acciones una y otra vez con la esperanza de tener suerte, al tiempo que te rompes la cabeza pensando qué tienes que hacer exactamente. Tu objetivo principal es prender algunas antorchas (hay una vaga razón para ello, pero apenas sí vale el esfuerzo y la frustración). Intentas algo y mueres. Hablas con otros aliens y mueres. Te caes y mueres. Te atacan otros mutantes y mueres. Aunque existen pequeños momentos de placer, como cuando alimentas a esas pequeñas cosas mutantes para poder colarte, o cuando controlas la mente de los aliens más crueles; son, sin embargo, pequeños tesoros en un mar de irritación.

¿Funciona en blanco y negro?

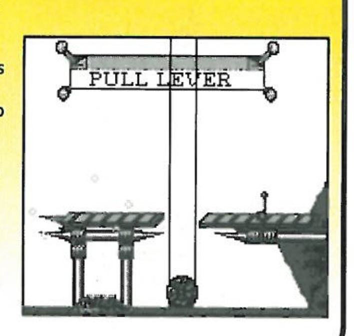


Lo mismo da. La paleta de colores de la Game Boy no se pierde nada con Oddworld, el juego es igual de mediocre en blanco y negro.

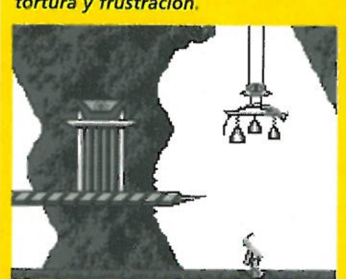
REMUERTO

Pulsas esto, después saltas y... ¡mierda! Otra vez sin vida.

La Game Boy, en concreto los modelos más pequeños como Pocket y Color, no está hecha para complejos sistemas de control. Entonces, ¿por qué Oddworld Adventures es tan complicado? Izquierda y derecha para saltar y un «use» que sirve para todo (así no podemos dar abasto). Pero pulsar arriba + derecha / izquierda para escabullirse es sencillamente torpe (y equivorcarse es igual a ser devorado por un monstruo que segundos antes dormía). También están los saltos mortales, y los desprendimientos de rocas, de los que simplemente no hay escapatoria... Este juego posiblemente parecía bueno sobre el papel, pero en la práctica su sistema de control es de lo más frustrante y desmoralizador.



Escoge una puerta cualquiera. Te garantizamos que lo que encontrarás es muerte súbita, tortura y frustración. ▷





△ *Abe corre, se escabulle, escala, salta, se esconde, rueda, se tira pedos y tiene poderes mentales como los de un Jedi. Aun así, no resulta nada tentador.*

VEREDICTO

Es ilógico, injusto y no muy interesante que digamos.



MI GAME

Game Boys. Las hay de todas formas y tamaños. Lo mismo que sus dueños. Hemos salido a la calle para interrogar a unos cuantos de ellos...



«Hola, soy Cristina. Tengo 15 años y vivo en Cambados. Ese enano [Isaac] es mi hermano, por desgracia. Me acaban de regalar la Game Boy Color. Juego con Lucky Luke (es casi tan bueno como los dibus.»



«Me llamo Laura. Tengo cinco años, vivo en Vilassar de Mar (Barcelona) y tengo tres gatos. Juego con Pitufos, pero me gustaría un juego de las Spice Girls o Barbie.»



«Soy Isaac, tengo 11 años y vivo en Cambados (Pontevedra). Me encanta hacerle fotos a mi hermana cuando está distraída con mi cámara Game Boy, ¡está chupado! Cuando salga, me compraré Pokémon.»



«Soy Javi. Tengo cinco años y me regalaron la Game Boy hace dos, cuando tenía tres años. Me gusta Bugs Bunny & Lola Bunny, aunque también me gustan los juegos de lucha o los shoot'em-ups.»



«Me llamo Gema, tengo doce años y vivo en Alicante. Mi favorito es Super Mario, aunque ojalá hubiese uno de los 101 Dálmatas. ¡Son tan cucos!»

«¡Hola! Yo me llamo Sonia y tengo seis años. Los Reyes me trajeron esta Game Boy Pocket y fue mi mejor regalo. Mi juego favorito es Super Mario 2. ¡Es genial!»



«Soy Marta, y no pienso decirte mi edad. Yo vicio en el autobús, de camino al trabajo. Más de una vez me he saltado la parada donde me bajo, porque estaba distraída jugando.»

BOY Y YO



«Soy Alba. Tengo la Game Boy desde Navidad y he jugado a Hexcite desde entonces. No soporto que me hablen mientras estoy jugando, así que, ¡ni se te ocurra!»



«¡Ey! Soy Ricardo. He chorizado a mis hijos sus Game Boys. Me encierro en el cuarto de baño y no hay quien me saque. ¡Me tiro horas jugando con Zelda!»



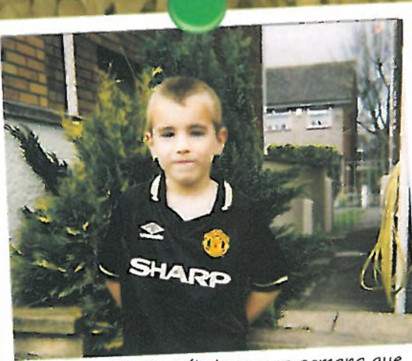
«Me llamo Marga, y soy peluquera. Una vez, estaba tan ensimismada con Zelda que casi le quemo el pelo a una clienta. Y eso que sólo había venido para hacerse un moldeado suave.»



«Soy Rocío. Mi juego favorito es Super Mario 2, me gusta jugar con él en la cama antes de dormirme. Lo malo es que me olvido de pararlo y más de una vez cuando me he despertado por la mañana he visto que ya no tenía pilas.»



«¡Hola! Soy David. Tengo nueve años y hace tres que tengo la Game Boy. Mi favorito es Mario, aunque no me importaría jugar con Tomb Raider en la Game Boy.»



«Me llamo Iñaki y sólo hace una semana que tengo mi Game Boy. Me encantaría tener un buen juego de fútbol y hacer unos pases con Julen Guerrero. ¡Sería guay!»

POWER QUEST



Algunos de los ataques de los robots te serán familiares. Éste mismo se parece cantidad al «Bola de Dragón» que utiliza Ken en Street Fighter. No es muy potente, pero eso cambia cuando lo innovas.



Puedes merodear por la ciudad, pero ¡cuidado! porque muchos sitios ocultan curtidos luchadores.

De: Sunsoft **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Se parece a Robot Wars, con la diferencia de que los robots andan solos. Bueno, no exactamente, porque quien los controla eres tú. Bienvenidos a Power Quest...

Con coches teledirigidos puedes pasártelo en grande. Lograrás que corran, que den vueltas de campana, que salten desde rampas, que vuelvan loco a tu perro... Sin embargo, te habrás de limitar a conducirlos y, a menos que compres todas las piezas sueltas y te los construyas tú mismo, no tendrás la opción de cambiarles el motor por otro de mayor potencia, por ejemplo, o los neumáticos por unos de mayor grosor.

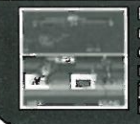
Imagínate, pues, lo emocionante que sería tener tu propio robot. No nos estamos refiriendo a los del tipo de *Robot Wars*, que parecen meras máquinas teledirigidas pero con pose. No, nos referimos al tipo de robots de las películas o los dibujos animados: criaturas singulares que pueden saltar y, más importante aún, buscar camorra. De eso va *Power Quest*: insolentes robots teledirigidos.

Para que te sitúes, te introduciremos un poco en la historia. Es verano, no hay escuela, y una nueva moda ha invadido la ciudad: la lucha de modelos. Los modelos en cuestión son en realidad mini robots, que se pueden comprar, vender o cambiar en la tienda de modelos. El juego empieza; estás tranquilamente sentado en casa cuando te llega una carta, en la que se te informa de que has ganado un robot en un concurso. Así que te piras a la tienda para escoger el premio...

En ese momento la pantalla de juego cambia de aspecto y la visión es desde un plano superior, o sea, al estilo *Zelda*. Puedes recorrer la ciudad, visitar tiendas, casas y localizaciones varias; en todas encontrarás siempre algo interesante. Tu primera parada, claro está, será la tienda de modelos, donde podrás escoger tu robot; después, sin dilación, sácalo para que haga un poco de «calentamiento».

Ésa es la idea, cuantas más peleas ganes con tu modelo más dinero acumularás, y éste te servirá para obtener más movimientos o piezas. Un viajecito rápido a la tienda y podrás perfeccionar las técnicas de lucha y la parte mecánica del robot. Pero enviar tus gallitos a pelear no es lo único que haces: eres tú quien los controla durante los combates, por lo que *Quest* es un término medio entre juego de rol y lucha. Además, las luchas son de campeonato: tu modelo empieza con un sinfín de movimientos, pero a éstos podrás ir

¿Funciona en blanco y negro?



Bueno, quizás el combate no resulte tan espectacular en blanco y negro, pero la esencia del juego se mantiene intacta.

LOS LUCHADORES

Te presentamos a los cinco primeros robots. Distintos entre sí, pues cada uno de ellos domina una técnica de ataque especial que le hace diferente de los demás.

MODELO: Max
ESPECIALIDAD: Potentes puñetazos
ESTILO: Sin ser uno de los modelos más rápidos, aunque, eso sí, el más enérgico, Max puede cargarse a cualquiera de los modelos más robustos sin esfuerzo. Su tarjeta de presentación es su puñetazo, que lanza... una bola de energía a su contrincante.



MODELO: Gong
ESPECIALIDAD: Movimientos pesados
ESTILO: Aunque lento y pesado, Gong es uno de los luchadores que inflige más daño. Acércate a un enemigo, agárralo y lánzalo por los aires sin remilgos. Corres un gran peligro si subestimas a este contendiente.



MODELO: Speed
ESPECIALIDAD: Movimientos rápidos
ESTILO: Los modelos Speed pueden dar patadas y puñetazos, mientras corren -como el viento- en círculos alrededor de su adversario. Son capaces de hacer varios ataques de largo alcance: atacan desde una distancia prudencial y después inician la retirada en un abrir y cerrar de ojos.

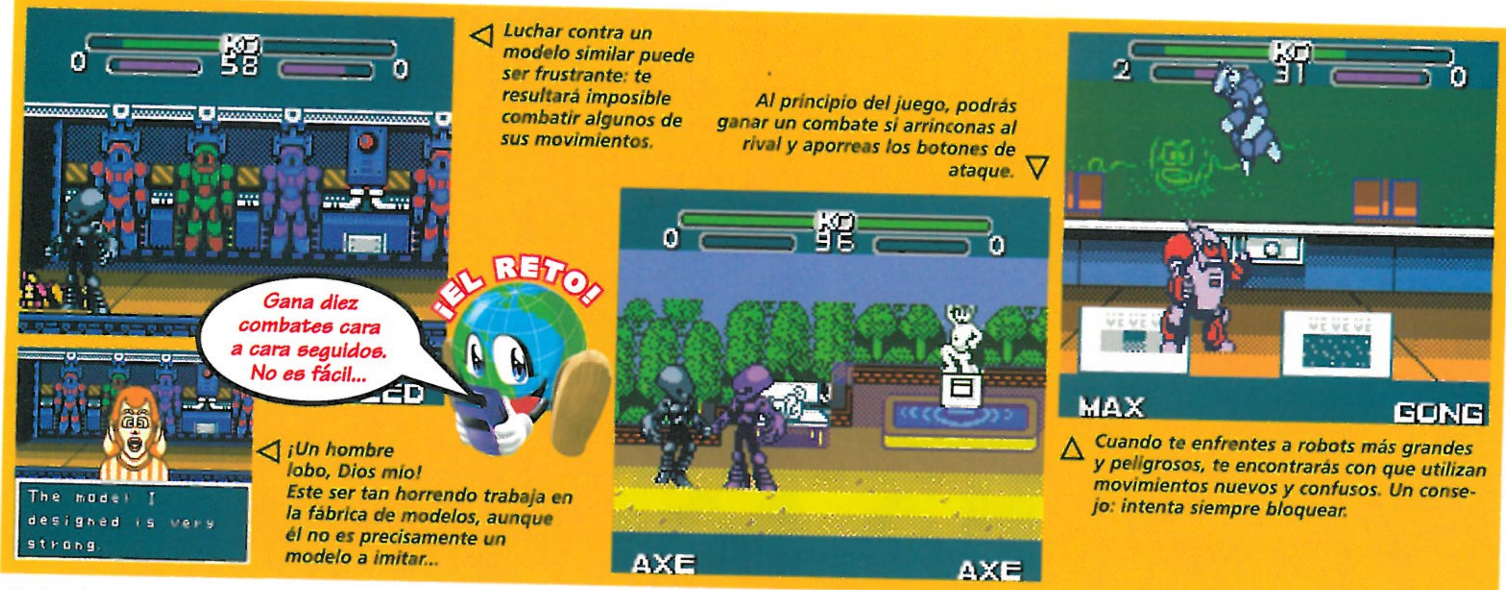


MODELO: Axe
ESPECIALIDAD: Robot para todo
ESTILO: Axe es bueno en casi todo, pero no sobresale en nada. A lo dicho, añadir que este modelo posee un número bastante decente de movimientos de ataque, y es rápido como para esquivar los golpes de los modelos más lentos. Su cabeza resulta un tanto peculiar.



MODELO: Lon
ESPECIALIDAD: Ataques de Kung-Fu
ESTILO: Al más puro estilo Bruce Lee, Lon suelta patadas de karate rápidas a sus contrincantes. Si lo prefieres, puedes incrementar su potencial con un par de Nunchakus para convertirlo en un mortífero rival en los combates cuerpo a cuerpo.





Luchar contra un modelo similar puede ser frustrante: te resultará imposible combatir algunos de sus movimientos.

Al principio del juego, podrás ganar un combate si arrinconas al rival y aporreas los botones de ataque.

¡Un hombre lobo, Dios mío! Este ser tan horrendo trabaja en la fábrica de modelos, aunque él no es precisamente un modelo a imitar...

Cuando te enfrentes a robots más grandes y peligrosos, te encontrarás con que utilizan movimientos nuevos y confusos. Un consejo: intenta siempre bloquear.

añadiendo otros a medida que el juego avanza.

Por desgracia, el juego se vuelve un poco repetitivo, sobre todo porque tienes que tragarte un montón de peleas para poder permitirte el lujo de comprar una mejora, aunque se trate de la más básica. Pero, incluso entonces, sólo podrás optar a los movimientos de nivel inferior, puesto que los mejores, y por tanto más avanzados, son impepinablemente los más caros. Además, te encontrarás con que, al principio, tu progreso es lento pues el dinero que obtienes no es mucho en comparación con las peleas que ganas. Eso quiere decir que llegar al combate bien preparado te va a llevar un buen rato.

Pero, en general, *Power Quest* es un juego muy entretenido, especialmente, en el modo de dos jugadores, donde podrás enfrentar tu robot al de un amigo. Habrá que verlo.

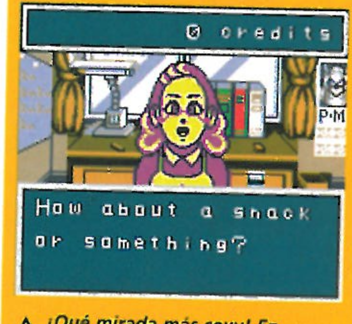
VEREDICTO

Un juego de lucha inusual, más interesante de lo que cabría esperar. Con el atractivo añadido de una partida a dos.





En la fábrica andan un poco revueltos. Vigila, porque puedes tropezarte con robots que son verdaderas máquinas de matar.



¡Qué mirada más sexy! En Power Quest te topas con personajes bastante insólitos, pero no te dejes impresionar, porque en este caso las apariencias sí engañan.

¡REFORMARLOS!

TEN A MANO LA HERRAMIENTAS

Date una vueltecita por la tienda de modelos y admira las opciones personalizadas para tus amigos de batalla. Cada robot dispone de una línea de innovaciones propia, desde ataques de energía de largo alcance a potentes lanzamientos a corta distancia. Si bien es verdad que todo cuesta dinero, y tendrás que pasar por un montón de combates antes de aplicar reforma alguna a tu robot. En la imagen vemos un modelo Lon probando su nuevo Nunchaku.



UN RECORRIDO POR LA CIUDAD

Aquí tienes algunos de los lugares que podrás visitar. No te olvides que tendrás que adoptar el papel de luchador...

LA TIENDA DE MODELOS

Este señor barbudo con cara de aburrido es el dueño de la tienda. Aquí vendrás para comprar, vender e intercambiar robots, así como para innovarlos (eso si tienes la pasta para hacerlo). Puedes escoger entre cinco tipos de robot diferentes; cada uno de ellos desarrolla una técnica de ataque especial. Baratos que digamos, no lo son...



EL PARQUE

Donde vivirás tus primeros combates. Aquí vemos a una chavala. Sigue sus consejos, porque incluso el adversario más insignificante puede convertirse en el rival más duro. (Dicho esto, éste es el lugar para visitar si te apetece iniciar una pelea por cualquier chorrada. Mucho dinero no ganarás).



LA ESCUELA

Ésta es una parada obligada. Tus compañeros de clase dispondrán de modelos más duros, con ataques más rápidos, potentes e inesperados. Cuando ganes, te llevarás un pastón. ¡Ten cuidado del compi con el modelo Gong! ¡Glups!



EL ESTADIO

Cuando creas que tu robot está preparado para ello, llévalo al estadio para que se enfrente a profesionales. El nivel de competición aquí es muy alto, así que tendrás que ser superbueno controlando tus modelos. Te aguardan grandes premios...





△ ¡Y canasta! Durante el juego, tú mismo podrás hacer las veces de comentarista, animándote y repitiendo esta frase. ¡La vas a repetir hasta la saciedad!

▽ Ahí va otra vez la pelota-meteorito. Es tan sólo una de las estrambóticas opciones que te ofrece NBA Jam 99.



AL ROJO VIVO

Si activas la opción de potenciadores, podrás recoger vales que dotarán a tus afortunados jugadores con una de las 11 habilidades posibles.

FUEGO
Prende fuego a la pelota, lo que añade efecto visual al lanzamiento.



BARRIDO
Barre a todo el mundo (excepto a tu jugador). Te espera un buen tanto...



INVISIBILIDAD
¡Cómo puede el adversario marcarte sin verte! Muy buena, ésta.



NBA JAM 99

De: Acclaim **Precio:** no disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Un festival de mates llega a la Game Boy. ¡Canastos, quién podía imaginarse que hubiese tantas maneras diferentes de colar la pelota en el aro!

Una de las series de juegos de deporte con más solera del panorama de las consolas visita la cancha de la Game Boy Color. Un juego fuera de lo común, que se lleva la palma en continuidad y excentricidad.

Sí, señor, ¡esto es la locura! Todo aquello remotamente aburrido o complicado se ha esfumado para dar paso, en su lugar, a equipos de sólo dos jugadores, pelotas que durante el partido se transforman en una bola de fuego y saltos que te hacen salir de pantalla. Los potenciadores pueden volverte invisible, electrificar el aro de tu canasta o permitirte lanzar desde cualquier zona de la cancha. Brillan por su ausencia las estrategias ofensivas y defensivas.

Aunque este enfoque, como si todo el juego fuese un mero peloteo, facilita más las cosas a aquellos usuarios no muy dados al baloncesto, a la vez que exagera aquello que exaspera a la mayoría: la incesante pauta de juego: encestar, defender, encestar, defender. Y así de un área a otra, pero esto se acaba al primer golpe sensato del botón "Turbo", que suena más excitante de lo que en realidad es.

Es de justicia reconocer el mérito de Acclaim por no haber escatimado medios en esta versión portátil del juego. Las pantallas de opciones están repletas de características que se pueden personalizar, así que puedes pasarte horas probando e investigando, y además incluyen 29 equipos de la NBA, y sus respectivas fichas técnicas con datos reales sobre los jugadores. Mediante una contraseña tu equipo podrá jugar una temporada completa; y hay los modos de entrenamiento, competición y play off. Los gráficos a todo color ayudan a realzar este toque de calidad.

Sin embargo, y por último, a esta calidad no se une la jugabilidad. Los partidos son una interminable sucesión de autocanastas y golpes de botón infructuosos para activar la defensa. Y a menos que seas un as del baloncesto en la vida real, te faltarán fuerzas para acabar la temporada completa de 28 partidos.

¡EL RETO! Gana a un equipo de la CPU sin arrojar ninguno de tus puntos. Sólo tiros normales.

¿Funciona en blanco y negro?



Pues, francamente no. La pantalla parpadea de manera constante, lo que te distrae de la tarea encestadora que tienes entre manos.

SUBE EL MARCADOR

A pesar de utilizar sólo tres botones -Pase, Tiro y el importantísimo Turbo- NBA Jam 99 te ofrece bastantes movimientos diferentes.

TIRO
Además de lanzamientos tan espectaculares como éste (el juego presume de tener 110 de distintos), puedes simular tiros para que el adversario calcule mal el momento del marcaje.



PASE
Lo ideal sería que la pelota fuese a parar automáticamente a tu compañero de equipo; en vez de eso, el jugador contrario puede interceptar el balón y subir su marcador. Es hora de utilizar el pase de rebote seguro o el movimiento por detrás de la espalda.



DEFENSA
Como ataque de defensa, puedes saltar para hacer tapón (necesita el momento oportuno), cortar pases, robar el balón o apartar a jugadores de tu camino. Una oportunidad para imitar a los jugadores de verdad: saca trasero y sacude los brazos.

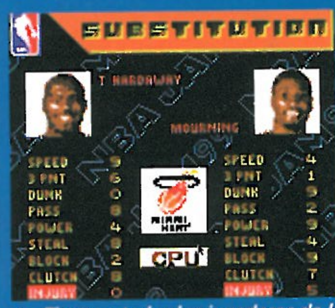




△ Cuando no haya nadie entre la canasta y tú, pulsa «Tiro»: se realizará un auto machaque y tu marcador subirá dos puntos.



△ Hay opciones para que el control de tu compañero de equipo pase de ti a la CPU.



△ Tienes a todos los jugadores de la NBA y sus fichas técnicas son casi tan completas como las de los juegos de las consolas estáticas

VEREDICTO

Un título de calidad, pero los poco sofisticados partidos de dos contra dos llevan a la larga a la monotonía .



CONKER'S POCKET TALES



De: Rare **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Rare hace su debut en el desarrollo para Game Boy Color con un título que aumentará las expectativas sobre dos grandes promesas de la compañía, cuyo desarrollo sigue su marcha en el entorno de N64.: Twelve Tales: Conker 64 y Donkey Kong 64.

Lo primero que llama la atención en *Conker's Pocket Tales* es la diversidad de géneros que abarca, siendo por tanto un juego que de seguro gustará a la gran mayoría de seguidores de la Game Boy. Se trata en esencia de un RPG, y sin embargo abunda en acción y aventura, y tiene tantos y tan variados puzzles que *Ocarina of Time* resulta a su lado bastante elemental. (Es broma, bobo.). *Conker's Pocket Tales* te recordará inmediatamente a *Zelda DX: Link's Awakening*,ya que, junto a una calidad gráfica similar, nuestro juego cuenta con más de 100 pantallas dispuestas en 7 inmensos niveles, en los que se combinan la acción, la aventura y el juego de rol con un amplio listado de subjuegos y puzzles. Tienes además unos 30 jefes distintos que enfrentar, condiciones climáticas variables y cientos de secretos por descubrir. En cada nuevo nivel te encontrarás con mundos diferentes, por ejemplo, la antigua Grecia, un bosque, el Salvaje Oeste, una espesa zona selvática, o un castillo medieval. Y tienes que atravesarlos todos en busca de las llaves y *bonus* necesarios para cruzar las puertas que te cierran el paso.

La historia de Conker es la siguiente (no preguntes de dónde sacamos tantos detalles):

Esta irritante ardillita hizo su entrada en el mundo del entretenimiento virtual hace ya casi dos años, junto con Diddy y Banjo, en uno de los mejores lanzamientos de 1998: *Diddy Kong Racing*. Por ese entonces, el roedor ya mostraba sus cualidades, pues en aquel juego era la mejor opción después de Diddy; sin embargo, ya dejaba sentir su petulancia. En el título que ahora protagoniza para la Game Boy, Conker tiene la oportunidad de demostrar que realmente atesora coraje: en el momento que más enamorado se encuentra de Berri, cuando está a punto de subir al altar (demostrando que tiene cerebro de ardilla) su novia es raptada por un bandido que le roba, además, todos los regalos de boda. Pues bien, nuestro intrépido héroe tiene que partir en busca de su amada, para lo cual ha de encontrar primero todos los regalos. ¿A quién le importan hoy en día los argumentos originales?

Puesto que se trata de un juego de gran categoría, un cartucho que todo poseedor responsable de una Game Boy tiene que conocer y que con seguridad disfrutará, no vamos a extendernos demasiado contándote sus maravillas, pues ya las podrás constatar tu mismo.

Quizá el conjunto de enemigos y obstáculos que hay que superar podría haber sido dispuesto con más naturalidad; los movimientos de los insectos gigantes y de los orangutanes se parecen a los de unos muñecos de cuerda y las plantas carnívoras parecen secadores de peluquería. Sin embargo, los gráficos han sido preparados con mucho cuidado, considerando que se trata de un RPG para Game Boy. En general, los subjuegos de *Conker's Pocket* no están mal, pero hay algunos a los que definitivamente les falta imaginación. Mientras que en unos todo lo que tienes que hacer es supremamente sencillo, hay otros en los que te temblarán las manos de ira, porque, por ejemplo, todo estará a oscuras y no verás nada. A fin de cuentas, se trata de un asunto de preferencias personales, y la ventaja es que hay tantos subjuegos que será muy difícil que no encuentres muchos que te gusten, aunque tengas que soportar otros terribles.

Dejando aparte estos detalles, en realidad poco importantes, *Conker's Pocket* es una propuesta muy atractiva para los seguidores de los RPG, y para cualquier jugador que busque un título que ofrezca mucha variedad y mucho tiempo de juego.



◁ La pretenciosa ardillita de Diddy Kong Racing está lista para lucir su espléndida cola en un papel protagonista en la Game Boy.

Párate en esa mancha de tierra y presiona select; descubrirás que tu ardilla tiene un extraño cruce con un topo. ▷

△ Conker mira desconsolado la habitación que había reservado para su luna de miel.

¿Funciona en blanco y negro?

Sí, aunque no podrás evitar la nostalgia al recordar la pantalla colorida.a



EL MOMENTO DE LA VERDAD

No creas que eres el único que lo estaba esperando...

El lanzamiento de Conker's Pocket Tales fue el principal anuncio para la Game Boy Color hecho en Los Ángeles durante la pasada E3. Sin embargo, ya hacía mucho tiempo que el juego había generado grandes expectativas entre los amantes de los RPG, y los conocedores del trabajo de Rare. Pues bien, por fin ha llegado el momento de ver si el anhelado título responde con altura a las ilusiones que ha despertado desde que se anunció su programación, hace ya más de dos años.



VEREDICTO

Un juegazo con toda la duración y variedad que esperas, pero con algunos puzzles imposibles.





Si echas una buena mirada a tu alrededor, encontrarás uno o más objetos extraños y especiales. Esta graciosa burbuja, por ejemplo, te mantendrá flotando por la atmósfera.

¿No tienes ni idea de qué debes hacer? Averígualo aquí.

Empuja el tarro, después súbete de un brinco a él: podrás alcanzar más arriba y recoger todas esas hojas.



Feo y calvo. Ahora que lo pienso, pero si Gargamel se parece a Chiquito de la Calzada.

Sírvete de esos tornillos que se mueven para subir más arriba.

LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

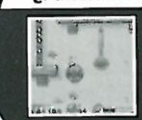
De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Cómo se sabe que un pitufo es un pitufo? Muy sencillo, por el color...

Fíjate si son listos estos pitufos. No contentos con protagonizar sus propias series de dibujos animados, ni con tener su propia marca de figurillas coleccionables, ni con sacar un disco con el Padre Abraham (en el que se incluyen clásicos como *La canción de los Pitufos*), estos diminutos seres belgas de color azul vuelven a la más rabiosa actualidad. Hasta no hace mucho parecía que la tierra se los había tragado, pero después de sacar dos discos con sus canciones en versión hortera y un par de pitufos de peluche gigantes, nuestros pequeños amigos vuelven a estar en el candelero. Este videojuego les sirve de escenario para su resurgimiento. Para no perder la costumbre, la confusión reina en el poblado, pues el malo de Gargamel se ha servido de un maleficio para que sus habitantes queden atrapados en sus propias pesadillas. Sólo uno de esos seres de cara azul, Forzudo, ha escapado a tan terrible suerte, así que en sus manos está liberar a su pueblo de un final espantoso. A ti te corresponderá meterte en la piel de Forzudo para entrar en todas las cabañas, una cada vez, brincando, saltando y recogiendo cosas en tu camino por los niveles hasta que hayas salvado a todos y cada uno de tus hermanos. En fin, todo muy típico: nada que no hayas visto infinidad de veces antes.

A lo que cabe añadir que Forzudo quizás pese un poco más de la cuenta, pues el número de movimientos que puede llevar a cabo es muy limitado. Además, unas cuantas plataformas movibles ingeniosas y cosas interesantes para recoger no son garantía suficiente para que el juego sea bueno. En realidad, es tan sencillo que te lo pasarías igual si te hicieses con el disco del Padre Abraham, te pintases la cara de azul y a modo de karaoke te pusieses a cantar en falsete.

¿Funciona en blanco y negro?



No, más bien no. Estas pequeñas criaturas azules se volverían grises, y un pitufo gris no es pitufo ni es nada.

¡HOGAR DULCE HOGAR!

Ciertas cosas no las podrás encontrar en otros juegos de plataformas...

CABAÑAS

Ahí es donde se encuentran durmiendo tus colegas, cada uno con una pesadilla diferente. Además de liberar a un pitufo, habrás de agarrar un ítem especial (no forzosamente una llave) que te ayudará a abrir un nivel más adelante.



CONEJOS

Este hambriento conejo quiere una zanahoria. ¿Qué es lo que tienes que hacer? Encontrar una zanahoria, claro. Cuando lo hayas hecho, recibirás como recompensa algo que te ayudará a acceder a la próxima cabaña. De todas maneras, habrás de completar la primera cabaña para echar mano a su comida favorita.



NIVELES DE BONUS

Una vez termines un nivel en una cabaña, tendrás una partida de bonus. Básicamente, todo lo que tienes que hacer es romper los regalos, y un montón de puntos serán tuyos. Sin embargo, encuentra una bomba y la partida de bonus habrá llegado a su fin, además de que tu puntuación sufrirá un bajón importante.



HOJAS

Recoge las hojas verdes y se te concederá un don mágico: la habilidad para saltar mucho más alto de lo que nunca habías logrado saltar. Cuántas más hojas acumules, más alto saltarás. (Para completar algunos niveles, habrás de realizar algún salto triple. Así que, ¡ya puedes empezar a recoger!)



VEREDICTO

No llega a la categoría de pesadilla, pero tampoco aporta nada a un género que surgió con Mario años atrás.



OBELIX



Era fácil suponer que a éste le gustaba la fiesta de San Fermín.

De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Cuando se trata de enfrentase al César, nuestros amigos galos prefieren el trabajo metódico y el recorrido de muchos sitios. Así que no esperes un derroche de originalidad pero sí mucho color en esta adaptación del cómic inmortal.

¿Funciona en blanco y negro?



Simplemente, no. Obelix ha sido creado exclusivamente para la Game Boy color.

Todos sabemos que cuando un personaje alcanza cierto nivel de popularidad, tarde o temprano su imagen acaba invadiendo todo tipo de artículos que sólo se diferencian de otros similares en que llevan impreso al personaje en cuestión. Es por esto que muchos seguidores de las aventuras de Asterix y Obelix esperaban ansiosamente la aparición de un cartucho para Game Boy basado en el cómic de Uderzo. Pues bien, Asterix y Obelix han alcanzado por fin un merecido lugar en el campo de las consolas portátiles, y por suerte, no con un desarrollo mediocre que sólo pueda atraer nuestra atención por apoyarse en la fama de estos personajes.

Obelix para Color GB no va a partir en dos la historia de los videojuegos, de eso puedes estar seguro, pero cumple de sobras con su objetivo de involucrarte en las aventuras de estos irreverentes galos, manteniendo el acostumbrado sentido del humor hasta donde la GB lo permite.

Bajo el asedio romano, Asterix y Obelix no pierden la confianza en su fuerza excepcional y se enfrentan al César en más de 18 misiones diferentes. Han hecho la apuesta de que le traerán un regalo de cada una de las regiones que dominan las fuerzas romanas, a pesar de que el emperador ha decretado que se levante una empalizada alrededor de la tierra de los galos, ya que no logra doblegarlos. A partir de aquí se desarrolla la idea del juego: tienes que recorrer cada nivel metido en la piel de cualquiera de los dos héroes, eliminando soldados romanos (que tienen distintos modos de ataque) y recogiendo monedas y objetos diversos. Al comienzo de cada nivel aparece un tipo informándote de alguna nueva `barbaridad´ de los romanos que tendrás que enfrentar; tras unos cuantos niveles, viene la corrida de toros, el partido de rugby o las olimpiadas, según el caso, y allí tienes la oportunidad de conseguir los objetos que presentarás al César.

Obelix es ese tipo de juego con pocas posibilidades de acción disimuladas con bruscos cambios de escenarios. Pero esto no es necesariamente algo malo, pues el juego tiene sus propias compensaciones. Por lo visto, los desarrolladores han sido conscientes de que no contarían con un motor muy potente pero sí que tendrían la posibilidad de crear gráficos suficientemente buenos. Así que han terminado realizando un juego en el que pasas de un bonito pueblo a unas montañas nevadas y rocosas, o de un río caudaloso a unas húmedas y tenebrosas mazmorras. Eso sí, siempre tienes que hacer lo mismo: un saltito seguido de un porrazo. Cuando los gráficos son tan buenos como en el caso de este juego, el escenario te captura, y quieres recorrerlo, porque sientes que estás *ahí*. El problema de *Obelix* es que te sientes ahí, pero todo lo que te rodea está más vivo que tú, excepto los soldados romanos.

Ahora bien, en *Obelix* la sencillez del juego encuentra otra compensación distinta a la de los excelentes gráficos. A pesar de su simplicidad, o precisamente por eso, *Obelix* te induce al instante ese trance hipnótico durante el que pierdes la noción del tiempo y lo único que deseas es superar el pequeño reto que tienes ante ti. Al principio te parece predecible, una copia normalita de *Super Mario Bros*, pero si eres un jugador incansable, amante de los juegos puramente adictivos, rápidamente te sientes como en tu casa. Si , por el contrario, lo que buscas es un juego realmente novedoso, lleno de sorpresas nunca vistas antes, *Obelix* no es para ti.

Pues es un juego bastante lineal, en el que la acción transcurre de modo muy previsible. Incluso los cambios de escenario para llevar a cabo actividades distintas conducen de nuevo a situaciones de extrema simpleza. El partido de rugby, por ejemplo, parece más bien la travesía en el río pero con peces más grandes. Todos tus movimientos se limitan a un par de acciones en respuesta a las decisiones de la limitada inteligencia artificial. La situación no cambia mucho en las olimpiadas, ni en la corrida de toros, pero no se puede negar que en estos momentos se descansa un poco de la monotonía dominante.

Puede ser que quieras comprarte un cartucho de *Obelix* debido a que eres un devoto seguidor de todas sus encarnaciones. Pero si además quieres comprar un juego muy entretenido, con gráficos estupendos y variedad de escenarios, aunque poco original, adelante.

No te preocupes, ya sabes que él es un poco temperamental.

¡EL RETO!

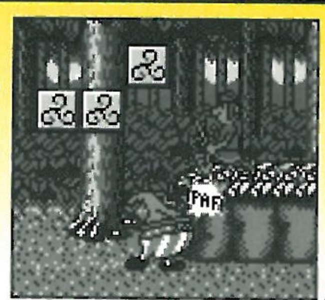
Consigue todas las monedas en el trayecto del río en el nivel chungo.

TENDRÁS QUE PERSEVERAR

En algunos lugares la monotonía del juego se rompe y te ves en apuros. Aquí tienes dos de ellos.

En algunas partes del juego te apetecerá esquiar, pero Obélix no es tan generoso; lo que tendrás que hacer es más bien salto largo. Es difícil saber cuál es el punto preciso para lograr una carrera lo bastante rápida; te aseguramos que perecerás varias veces hasta lograr pasar al otro lado.

Entre los enemigos invasores que tendrás que despachar cada dos por tres, el de las flechas es de los más incómodos. Al principio, lo mejor será que te arrodilles ante él, le pidas perdón y luego, entre lanza y lanza, le des un par de buenos golpes para que vuelva un poco.



Parece que a nuestro héroe le atraen los cuerpos esculturales.

VEREDICTO

No es innovador, pero exhibe gráficos y sonidos muy satisfactorios. Y preserva la esencia del cómic que lo inspira.





MONS
ENTOD

Los Pokémon están en estado de incubación, a punto de convertirse en un fenómeno sin fronteras.

El extraño ser con orejas de ratón es Pikachu. Seguro ya has visto la taza con su cara, en la tele o en alguna revista, sin saber quién era. Pues es la mascota oficial de *Pokémon*, o *Pocket Monsters*, que es el nombre completo. *Pokémon* se está convirtiendo en la gran sensación de la Game Boy.

Desde su lanzamiento el año pasado en Japón, se han vendido nueve millones de copias, más de once millones en todo el mundo. Es uno de los juegos más vendidos de la historia. Se trata de un RPG orientado al combate, al estilo de *Link's Awakening* pero con más lucha. Encarnas a Ash, un joven

En un Centro Pokémon puedes conectarte a las Game Boy de tus amigos a través del Club del Cable. ¡A luchar!

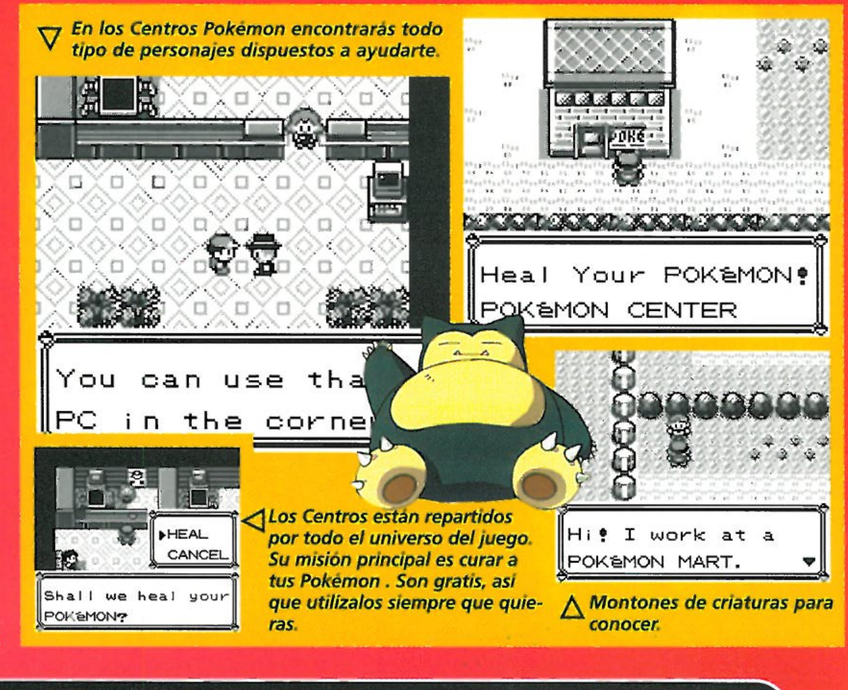
Todos los Centros Pokémon cuentan con un PC que permite instalar Pokémon nuevos y otros ítems.

TRUOS
AS PARTES

maestro de Pocket Monsters en su camino de perfeccionamiento. Ash está siempre alerta por si encuentra nuevos Pokémon, que son cada vez más fuertes. En tu viaje encontrarás otros maestros y personajes que te retarán a un combate entre su Pokémon y el tuyo. En los combates tus criaturas adquieren experiencia y destreza.

TODO EL MUNDO GANA

Cada uno de los 150 Pokémon del juego es único (incluyendo criaturas de lo más sorprendentes). No será fácil perseguir y atrapar a los pequeños diablos. Para conseguir nuevas criaturas tienes que capturar Pokémon salvajes o conseguir que otros personajes te los cambien. A medida que tus Pokémon evolucionan y crecen, se convierten en seres más viles y despiadados, con mayor destreza y técnicas más sofisticadas. Podrás conseguir (o comprar) nuevas habilidades para tus Pokémon: cualidades para el combate y otras para ayudarte a salvar obstáculos. ▷



▽ *En los Centros Pokémon encontrarás todo tipo de personajes dispuestos a ayudarte.*

◁ *Los Centros están repartidos por todo el universo del juego. Su misión principal es curar a tus Pokémon . Son gratis, así que utilízalos siempre que quieras.*

△ *Montones de criaturas para conocer.*

OTROS JUEGOS POKÉMON ...

PIKACHU GENKI DECHU
Un cartucho muy curioso para la N64. Un juego con animalitos domésticos virtuales. Funciona con el sistema japonés de micrófono incorporado. La diferencia entre éste y otros Tamagotchi es el sistema de reconocimiento de voz humana. Pikachu es el protagonista. Pero el juego sólo reconoce el japonés. Así que, aunque puedas conseguir uno, no te va a servir de mucho ...



RETRATO DE LAS CRIATURAS

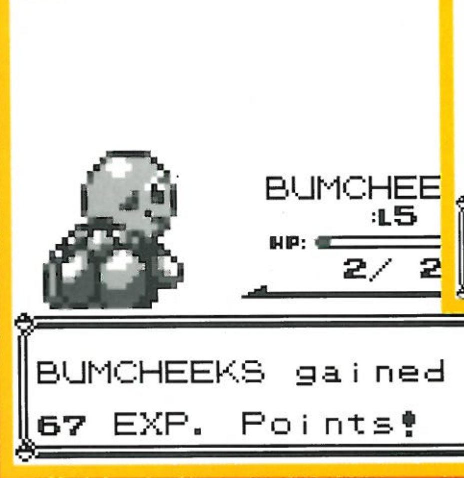
PIKACHU

Esta especie de mascota es el personaje más famoso de Pokémon. A la hora de luchar, su fuerte es la electricidad: electrocuta a sus enemigos. A pesar de su inofensiva apariencia de ratón, es capaz de exterminar Pokémon dos veces mayores que él. Es perfecto para añadir a la colección de Pokémon de Ash.

SQUIRTLE

El sistema de ataque favorito de este Pokémon de agua es sorprender al oponente disparando un chorro de agua. Por suerte, algunos Pokémon son muy vulnerables al agua, especialmente los eléctricos y los de fuego. Al madurar, le crecen cañones de agua en el caparazón.





Al principio sólo encuentras monstruos poco sofisticados, como este pajarito salvaje. Pero si lo capturas y lo entrenas se convertirá en un pájaro más fuerte.

Gary, el rey del arco, va a darte tu merecido. Es el enemigo de infancia de Ash. Le encuentras al principio del juego. Cuando el profesor Oak te entrega el primer Pokémon, le entrega también uno a él. Gary aparece a lo largo de todo el juego, siempre a punto de probar tus habilidades y las de tus Pokémon contra sus propios Pokémon .



OTROS JUEGOS POKÉMON...
POCKET MONSTER STADIUM
Por el momento sólo se encuentra en Japón. Pokémon Stadium es un juego N64 que permite conectar el cartucho Game Boy al sistema de control de una N64. Es genial ver a tus Pokémon luchando en 3D. Es como la Game Boy, puedes enfrentarte a tus amigos. Conecta cuatro joypads para encarnizadas luchas a cuatro bandas.

EL MUNDO DE POKÉMON ESTÁ CONSTITUIDO POR PUEBLOS, CIUDADES Y MAZMORRAS

Veamos algunos ejemplos: Si preparas a tu Pokémon con la habilidad de la "Fuerza", podrás apartar grandes bloques de piedra del camino para llegar a áreas inaccesibles, mientras que el "Surf" te permite desplazarte sobre tu Pokémon por el agua. Si quieres terminar el juego debes dominar estas técnicas.

UN MUNDO GRANDE Y EXTENSO

El mundo Pokémon está constituido por pueblos, ciudades y mazmorras. Los Pokémon Salvajes que encuentras por el camino reflejan las características de cada territorio. En la hierba encuentras Pokémon estilo serpiente o pollo. Existen varias tipologías: Pokémon Agua, Pokémon Insecto, Pokémon Fuego y Pokémon Eléctrico (como el ensortijado Pikachu). Dos de estos tipos son muy escurridizos y extremadamente difíciles de encontrar. Cada tipo de Pokémon adquiere un sistema de ataque y una destreza distintos. Si capturas un Zorro de Fuego, perteneciente a los Pokémon Fuego, tendrá habilidades tipo Residuos Incandescentes o Disparador de Llamas. De un Tentáculo Salvaje puedes esperar ataques tipo Pistola de Agua o Burbuja. En total existen 50 habilidades o TMs para descubrir y desarrollar. Más 5 habilidades que se pueden utilizar fuera de combate (como Fuerza y Surf), las llamadas HM. Las obtienes como premio al terminar algunas tareas o si eres el mejor maestro en combate.

GIMNASIO

Al descubrir nuevas ciudades te darás cuenta de que casi todas tienen gimnasio. Pero no es un gimnasio convencional; es donde los aspirantes a maestro Pokémon perfeccionan sus habilidades y las de sus Pokémon . Al entrar, los maestros jóvenes te desafiarán con retos cada vez más difíciles, y al final te enfrentarás al Maestro del Gimnasio. Si tus Pokémon están a la altura, podrás

RETRATO DE LAS CRIATURAS

BULBASAUR

Es una mezcla entre un Pokémon Veneno y un Pokémon Hierba. Bulbasaur tiene las características de ambos. Sus ataques son especiales, como el Polvo del Sueño o el Polvo Veneno, que afectan al enemigo de una forma muy distinta a los ataques físicos.

CHARMANDER

Es la segunda etapa de la evolución de Charmeleon. Charmander es un pequeño dragón de fuego que, a medida que evoluciona, desarrolla destrezas insospechadas. Es perfecto para eliminar los Pokémon con pelo y todas las criaturas vulnerables al fuego. Es especialmente adecuado contra los Pokémon de agua, pues el fuego es el elemento opuesto al agua.



MANO A MANO

Álex y Martín se enfrentan a sus Pokémon en la lucha del siglo. ¿Crees que las vulnerables criaturas de Álex terminarán con los evolucionados monstruos de Martín? Vamos a verlo ...



1 Los dos maestros sonríen y se dan la mano. Cada uno piensa que sus criaturas son las mejores. ¿Crees que el Articuno de Martín terminará con el Kingler de Álex? ¿O piensas que el Charizard de Álex destruirá el Snorlax de Martín? Los Articunos son los monstruos principales de ambos maestros. Pero Martín está en el nivel 57, mientras Álex está en el 56. El equipo de Martín juega con ventaja.



2 Empiezan a jugar. Martín saca al gran jugador, el Articuno. Álex se defiende utilizando Omanyte, un Pokémon creado a partir de un fósil. Su fuerte cascarón debería de protegerle. Pero Martín empieza con un poderoso Picotazo de su plumoso Articuno. Ahora es el turno de Omanyte, con un veloz ataque.



3 Al pobre Álex no le ha gustado nada recibir una torta y decide sacar su Kingler para enfrentarse al fuerte Articuno de Martín. Es una bestia parecida a un cangrejo, lenta pero bien protegida. Machaca repetidamente al Articuno de Martín con sus garras. El Articuno malherido contraataca con una ráfaga del rayo de hielo. ¡Vaya castañazo! Otro golpe en la cara para Álex.



4 Ha llegado la hora de la verdad: Articuno vs Articuno. El de Martín, después de recibir la paliza de Kingler, tiene muy mala cara. Álex aprovecha y le propicia un ataque de viento. El pájaro de Martín sufre un gran daño y se queda congelado. Esto sí que es un golpe bien dado, ha dejado a la mejor bestia de Martín fuera de combate. Le ha llegado la hora al Snorlax ...



5 El Snorlax de Martín con su hipnótica mirada termina con el Articuno de Álex. ¡Qué fuerte! Se ha quedado sin los dos monstruos más fuertes, tiene que utilizar los más jóvenes. Para enfrentarse al Snorlax de Martín, Álex saca su Charizard (un dragón pequeño de respiración ardiente). Lamentablemente para Álex, el Snorlax realiza su tremendo ataque. ¡Vaya golpe!

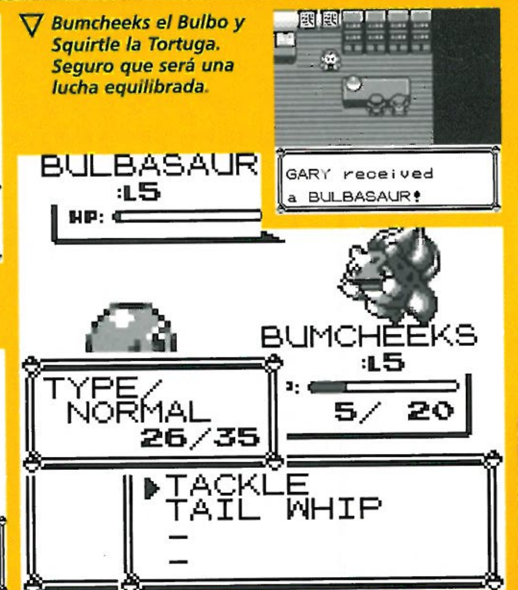


6 A partir de aquí, los monstruos de Martín machacan sin compasión a los de Álex. Éste no tiene nada por encima del nivel 35, y no está a la altura para poder competir. El Articuno de Martín se descongela justo a tiempo para propiciar el golpe de gracia al último Pokémon de Álex. Ya hay un ganador. Las semanas de entrenamiento han valido la pena: Martín ha demostrado que sus bestias son las que mandan.



El profesor Oak, una autoridad mundial en Pokémon.

Bumcheeks el Bulbo y Squirtle la Tortuga. Seguro que será una lucha equilibrada.



Después del brusco Golpe de Cola de Squirtle, el ataque de Bumcheeks se debilita, infligiendo un daño menor en combate. Una estrategia muy útil.



POKÉMON ES DISTINTO A TODOS LOS TÍTULOS PARA GAME BOY: TIENE DOS CARTUCHOS ...

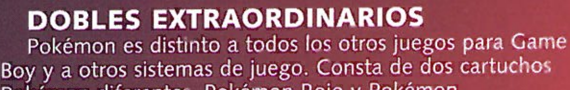
OTROS JUEGOS POKÉMON...
POKÉMON SNAP
Otro ingenioso título para la N64. Pokémon Snap es un safari en 3D. Se trata de hacer salir de sus escondites a los Pokémon salvajes, utilizando comida y otros trucos. Es parecido a la Zona Safari del juego original. Debes sacarles fotos, ponerlas en tu álbum y compararlas con las de tus amigos. Fácil, ¿verdad?



OTROS JUEGOS POKÉMON...
POKACHU
Es parecido a un Tamagotchi convencional, pero con características propias. ¿Sabes de quién se trata? Sí, es otra vez el travieso Pikachu. Pero esta vez necesita tus cuidados. No es tan fácil como parece. El aparato es sensible al movimiento. Al andar, Pikachu va haciendo todo el ejercicio que necesita dentro de tu bolsillo.



plantarles cara. Al vencer al Maestro del Gimnasio ganarás dos premios. Una habilidad TM, que podrás enseñar a uno de tus Pokémon , más un distintivo de Maestro. El distintivo muestra que has vencido a un Maestro, pero además aumenta la destreza de tus Pokémon . El Distintivo Trueno, por ejemplo, incrementa la velocidad de todos tus Pokémon (lo puedes conseguir si vences al Teniente Ola del Gimnasio de la Ciudad Vermilion). En total hay ocho distintivos (si los consigues todos no quitaremos el sombrero ante ti y tus Pokémon.



DOBLES EXTRAORDINARIOS

Pokémon es distinto a todos los otros juegos para Game Boy y a otros sistemas de juego. Consta de dos cartuchos Pokémon diferentes. Pokémon Rojo y Pokémon Azul. Ambos contienen el mismo juego pero con algunas diferencias importantes: cada cartucho tiene dos Pokémon distintos.

Pokémon no es un juego cualquiera. Si conectas dos Game Boy con un cable de enlace, tus Pokémon se pueden enfrentar contra lo[s] de tu am[igo]. También puedes negociar para conseguir los Pokémon que no tienes. Como ves, jugar a dos bandas puede ser muy divertido, por eso es ya una obsesión en algunos países.

Es una lástima que tengamos que esperar hasta octubre o así para comprarlo aquí.





RETRATO DE LAS CRIATURAS

METAPOD

Es el Caterpie en estado de evolución, en su corta etapa de transición. El Metapod es un Pokémon Insecto. Cuando gane experiencia y crezca unos niveles se convertirá en Butterfree. Empieza a desarrollar habilidades especiales antes de llegar a ese estado.

BUTTERFREE

El Butterfree es un Pokémon Insecto, parecido a una mariposa gigante. Es otra criatura especial. En lugar de utilizar la fuerza, basa su ataque en tácticas muy viles para confundir al enemigo, y conseguir que éste se inflija daño a sí mismo. ¡Vaya descaro!



OBSESIÓN POKÉMON

Europa está, todavía, por detrás de Japón y Estados Unidos en lo que concierne a la potencia de su industria de videojuegos. Por ello, es comprensible que los mejores juegos llegan antes a estos dos países que al Viejo Continente.

Pero hablemos ahora de Pokémon Estamos encantados del gran éxito cosechado en América y Japón. La fiebre Pokémon se ha extendido como un virus (aunque sea amarillo, gracioso y blandito). Hasta el punto de convertirse en uno de los juegos más vendidos. Lo cual es una garantía de que pronto tendremos nuestra propia dosis de Pokémon . Llegará a España en el mes de octubre.

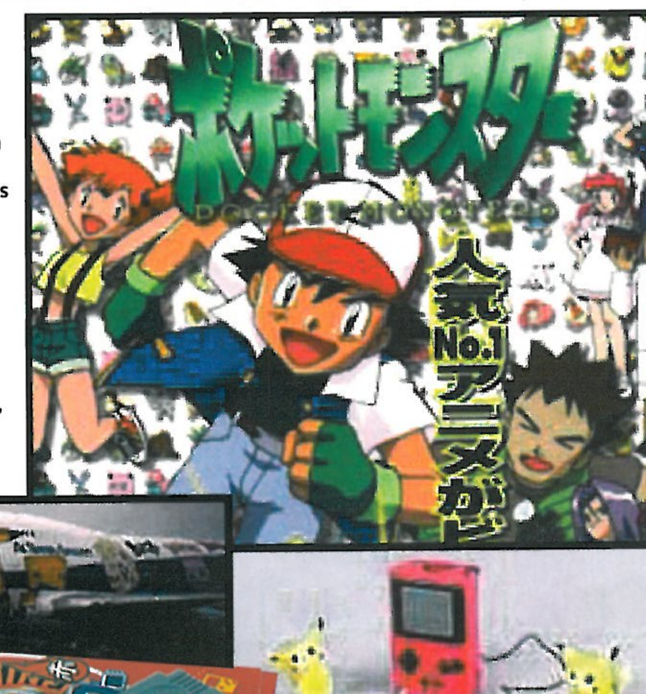
El fenómeno Pokémon es ya una realidad. En Internet, con sólo escribir Pokémon aparecen montones de sitios Web para el culto a estas criaturas. El número de adictos es cada vez mayor. Sólo pulsando una tecla, puedes encontrar toda la información sobre ellos: sus habilidades, dónde encontrarlos en el juego, etc.

Pero la pasión por estos seres no se limita al ámbito de los videojuegos. Existe un universo de parafernalia por descubrir. Por ejemplo, la serie japonesa para la televisión, traducida al inglés para el público americano (con un gran éxito). Son las aventuras de Ash, Pikachu y sus amigos. Los Malvados Maestros Pokémon del Equipo Cohete están siempre dispuestos a hacerle la vida imposible. Pero los buenos siempre acaban ganando (como tiene que ser).

Si vas a Tokio, descubrirás el paraíso Pokémon . Los distribuidores oficiales venden todos los objetos relacionados con Pokémon que puedas imaginar: juguetes, juegos, ropa (¡incluso calcetines!), etc. Y si quieres picar algo, también encontrarás aperitivos Pokémon : patatas, dulces y galletas. Los fanáticos pueden hasta conseguir una tostadora que "imprime" la imagen de la criatura amarilla en un bocata. Es una locura maravillosa.

Además, hay montones de juegos Pokémon para elegir. Aquí hemos hablado de los juegos para ordenador, pero este clásico de la Game Boy también tiene su propio juego de cartas, que es como los naipes pero con mucha lucha.

Saber todo esto hace aún más difícil la espera hasta que el fenómeno llegue a España, a finales de año. Tendrás que reprimir tu obsesión Pokémon hasta entonces.







Mira cuántas monadas Pokémon . ¡Qué locura!

RETRATO DE LAS CRIATURAS

HITMONLEE

Es un Pokémon curioso. Sus armas son la rapidez y la fuerza de ataque. Es un experto en golpes de Kung-Fu, su mejor habilidad, que perfecciona a medida que crece. Es perfecto para enfrentarse a casi todos los Pokémon . Es un todo terreno y tan rápido que casi siempre ataca primero.

NIDORAN

Habita en la parte norte de las verdes llanuras de la Ciudad Viridian. El joven Nidoran se encuentra en la primera parte de su vida. Cuando se enfada, desarrolla unas peligrosas espinas dorsales que dispara contra su oponente, produciéndole un envenenamiento progresivo. Es malvado.

THE LEGEND LINK'S AWAKENING DX



De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Link el aventurero vuelve en uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Link's Awakening es un pedazo de juego, incluso en la versión de bolsillo. Esta creación *Zelda* no tiene nada que envidiar a las versiones NES, SNES, ni a los juegos de aventuras/RPG contemporáneos. Es la pareja perfecta para complementar la gran obra maestra de Shigeru Miyamoto: *Ocarina Of Time* para N64.

Pero empecemos por el principio. Se trata del mismo título, *Link's Awakening*, que salió en 1993 para la Game Boy. Pero con algunos retoques: extraordinarios gráficos multicolor y una mazmorra totalmente nueva. Si crees que ya lo tienes y no merece la pena gastarte más pasta, te equivocas. Jugar a todo color añade una nueva dimensión al juego: la definición es mucho mejor, la transición entre pantallas es perfecta, y la mazmorra nueva está muy bien (a pesar de ser breve y de dificultad moderada).

Otra de las ventajas de este título para Game Boy es su compatibilidad con la impresora. Durante la acción, Link aparece en fotos mientras realiza varias misiones. Estas imágenes se pueden guardar en el álbum del cartucho, a punto para imprimir con el maravilloso accesorio de Nintendo. Es genial.

Pero lo verdaderamente importante es el juego, que por suerte es tan bueno como siempre. Shigeru sabe muy bien cómo crear un juego que primero engancha y después se convierte en un verdadero placer.

Abundan los secretos y las sorpresas: Conchas Secretas para descubrir, Arco Iris Wows para atravesar y objetos para coleccionar. *Link's Awakening* es largísimo, el mapa es muy extenso. Pero está tan bien diseñado que nunca te pierdes, ni tienes la tentación de

¿Funciona en blanco y negro?

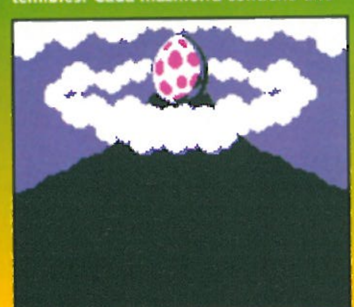


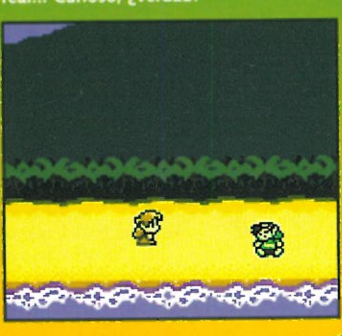
Un sí rotundo. Aunque las mazmorras funcionan por colores. El juego original en blanco y negro se puede comprar a muy buen precio.

HABÍA UNA VEZ ....

Link's Awakening, como todo buen título RPG, sigue una trama (aunque Zelda es más bien un juego de acción/aventuras). Link se encuentra solo en la Isla Koholint y debe rastrear el territorio en busca de ocho instrumentos para despertar al Pez del Viento, una criatura mística que duerme dentro de un huevo gigante, situado en la cima de una montaña. Al principio tiene que hablar con los habitantes, para poder completar una serie de misiones. Se trata de acceder a ocho mazmorras temibles. Cada mazmorra contiene uno de los instrumentos y está vigilada por un maléfico jefe. Los jefes se llaman Pesadillas, lo cual incita a pensar que todo el juego no es más que una pesadilla de Link, y no una aventura real... Curioso, ¿verdad?







OF ZELDA



Termina la primera mazmorra en sólo 15 minutos. Si sabes por dónde pasar, se puede hacer...



△ *Sin duda, uno de los mejores juegos de la historia. Una obra para Game Boy mejor que la mayoría de RPGs clásicos.*

△ *La versión en color es magnífica. Se controla sin esfuerzo. Como si le hubieran echado litros de Mimosín.*

hacer trampas, ni de abandonar frustrado. El nivel de dificultad aumenta a medida que progresa el desafío, pero sin llegar a ser imposible.

Es un juego de exploración y descubrimiento. Los gráficos son un poco primitivos para los tiempos que corren. La Isla Koholint está muy bien diseñada, con tantos personajes, acontecimientos y distracciones, que parece real. Te mueres de ganas por empezar la aventura. *Link's Awakening* es un ejemplo perfecto de cómo crear un mundo creíble. Un universo fascinante, regido por sus propias leyes. Este diminuto artilugio de metal y plástico es uno de los mejores juegos de todos los tiempos, sin exagerar.

Lo único que podemos decirte es que rompas la hucha y te lo compres en seguida.

MONTONES DE COSAS

Muchas cosas por ver y muchas por hacer.

CAJÓN DE SASTRE

Es igual que los otros juegos Zelda, esconde montones de objetos que tienes que encontrar y coleccionar. Unos son muy útiles, otros son simbólicos. Si has probado Ocarina Of Time (y si no, ¿a qué esperas?) verás que las Skultulas Doradas se han convertido en Conchas Secretas. El juego esconde una Ocarina, una clara referencia a la gran obra maestra de Miyamoto para N64. Las mazmorras ocultan todo tipo de objetos beneficiosos para ti. Reaparecen poderes tan extraordinarios como: el Gancho de Link, la Pulsera de Poder (para mover objetos pesados), la Pluma de Roc (para saltar obstáculos), el Arco, y las Botas Pegasus (para correr a gran velocidad).





Link's Awakening, intenso de pies a cabeza.



Esta obra maestra te durará más que la mayoria de "grandes" juegos.

VEREDICTO

¿Qué podemos decir? Es un juego Zelda, y como tal, excelente. Es eterno.



PARALELISMOS

Cuando Shigeru Miyamoto descubre un buen personaje no le deja escapar. Link's Awakening contiene muchas referencias y paralelismos de otros juegos Zelda, sobre todo de Ocarina of Time (aunque en realidad es al revés, Ocarina of Time adopta personajes y criaturas de Link's Awakening).

Talon y Malon, del conocido Rancho Lon Lon, por ejemplo, reaparecen como Tarin y Marin (Marin incluso canta una dulce melodía a Link, suena familiar, ¿verdad?). Regresan monstruos como los Moblins, Keese y Tektites. Con el mismo tono jocoso con el que se introdujo a Link en el RPG de Mario para SNES, o a los retratos de Mario, la Princesa Peach y Bowser en Ocarina Of Time, hay que encontrar un Muñeco Yoshi en Zelda DX. A Miyamoto le va la broma...







GEX ENTER THE GECKO


El intrépido Gex se carga enemigos como este pez saltando sobre sus cabezas. Así nunca conseguirá amigos.


Según las leyes de las plataformas, Gex puede hacer un doble salto y alcanzar la plataformas más altas.


Salta sobre las teles de "La Dimensión de los Media" y podrás acceder a los niveles.

¿Funciona en blanco y negro?


Se puede jugar, pero el parpadeo de la pantalla te hace perder la paciencia.

De: Interplay **Precio:** 6.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

El lagarto loco de la tele hace su debut en la Game Boy. Prepárate para un juego de plataformas poco imaginativo.

¡EL RETO! Terminar el nivel Smellraiser sin perder ninguna huella.

Mario es siempre el mismo, un mecánico de primera, ya sea en formato Game Boy como en N64. Sin embargo Gex no, la estrella de la Playstation ha sufrido una mutación. Ha perdido su piel en 3D, para convertirse en algo más parecido a un cocodrilo. Aparte del fulminante cambio de especie, este juego de plataformas también ofrece momentos de diversión, pero sin llegar a conquistar la gloria.

Lo más impresionante es el tamaño del juego. Las plataformas transcurren a lo largo de 20 extensos niveles. Cada nivel consta de una serie de misiones y de secretos que se van desvelando a medida que avanzas. Al igual que los grandes juegos de plataformas como *Mario 64*, *Gex* tiene un área central desde donde puedes acceder a los sectores temáticos tantas veces como quieras, para conseguir mandos a distancia y poder abrir nuevos niveles. El tema central es la televisión. *Gex* es mucho menos lineal que los juegos de plataformas Game Boy convencionales.

Es una lástima que *Gex: Enter The Gecko* pase por alto algunas de las normas básicas de los juegos de plataformas. Gex tiene la manía de echar a correr después de las escaleras, lo cual le dificulta saltar con precisión. Encuentras demasiados "saltos a ciegas" cuando tienes que saltar sin ver dónde vas a aterrizar.

Los gráficos son nítidos pero poco innovadores. Las misiones dan consistencia al juego y son muy entretenidas. *Gex* probablemente no consiga un lugar entre los mejores juegos de plataformas Game Boy (*Mario* monopoliza este privilegio). Pero tiene saltos y recogidas muy divertidos. Si quieres terminarlo necesitarás beberte varios litros de pilas alcalinas.



Plataformas consistentes pero poco espectaculares. Los niveles largos y la estructura no lineal lo salvan de la mediocridad.



VISTA PANORÁMICA

Si aceptas tu misión, tienes que terminar niveles con nombres como éstos...

Para acceder a cada uno de los 20 niveles de Gex, tienes que meterte dentro de una de las pantallas de televisión situadas en "La Dimensión de los Media". Esta zona central se parece al castillo y los cuadros de Mario 64, pero en 2D. Antes de entrar a cada nivel, necesitas obtener una serie de mandos a distancia. Para conseguirlos, en cada etapa tendrás que completar varias misiones. Antes de acceder a un nivel recibes una lista con todas las misiones. Seleccionas una y recibes una pista visual para que sepas por dónde empezar.

SMELLRAISER
Etapa inspirada en el cine de terror. Tienes que conseguir calaveras, mientras golpeas con la cola calabazas enemigas y botellas de sangre.



LLUVIA DE NEVERAS
Esquiva la lluvia de yunques y neveras, golpea setas con la cola, y acaba con un par de cazadores estúpidos.



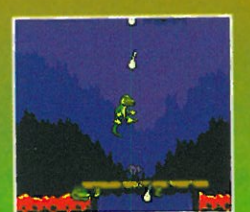
MAO TSE TONGUE
No hay muchos enemigos por derrotar, pero montones de templos por saltar y gongs por hacer sonar. Los gongs abren nuevas secciones.



ESCALADA INDUSTRIAL
Escenario industrial con plataformas. Las paredes metálicas son perfectas para practicar la escalada.



RÍO MORTAL
Un nivel muy difícil. Navega por un río de lava, recoge huesos y pierde muchas vidas.



CORTOCIRCUITO
El escenario es un tablero de circuitos. Corre por cubiertas de naves de silicona mientras recoges válvulas.



CUATRO JUEGOS EN UNO

Ahora puedes demostrar tus habilidades con los cuatro nuevos modos de juego Tetris DX.

MODO MARATHON

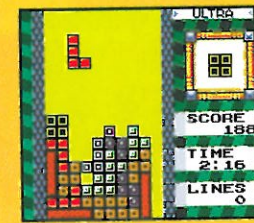
El modo Marathon es Tetris en su forma más tradicional. Sólo hay que acumular el máximo posible de líneas y, cada vez que se pierde la partida, volver a empezar para tratar de batir el récord anterior. Cuantas más líneas elimines, más rápidamente caen los bloques. Así, cuanto mejor juegues, más difícil se vuelve el juego. Si optas por un nivel de dificultad más elevado, los bloques caerán a mayor velocidad desde el comienzo.





MODO ULTRA

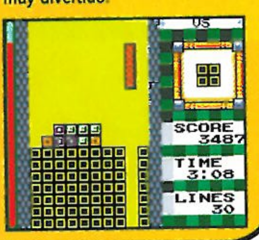
El modo Ultra te da dos minutos para eliminar cuantas líneas puedas. En tanto que juegas contrarreloj, tienes que hacer bajar los bloques lo más rápido posible; debes mantener la concentración y actuar con rapidez, pero sin cometer errores. También en este caso, tienes que batir tus records previos.





40 LÍNEAS

Quizá lo hayas imaginado ya: Tienes que eliminar 40 líneas. Sí, tienes que lograrlo en el mínimo de tiempo posible. Una vez más, juegas contra reloj. Pero, en este caso, el reto consiste en terminar el juego lo antes posible. Tendrás que sufrir la misma tensión de siempre cuando trates de batir tus propios records.



MODO VS

Tienes que jugar contra el ordenador, o contra un amigo por medio de un cable de conexión. En la pantalla de tu oponente aparece un contador que le informa de tu rendimiento; del mismo modo, tú también sigues los éxitos y fracasos de tu contrincante. Si él llega al final, se te añaden líneas extra como penalización. Este juego pone frenético, pero es muy divertido.



De: Nintendo **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Una gloria del pasado que vuelve a la cancha con nuevos colores. La pregunta es: ¿Encaja Tetris en los estándares de hoy en día?

En 1989, *Tetris* hizo subir las ventas de Game Boy hasta la estratosfera. Ahora, diez años más tarde, regresa, recién repintado, a Game Boy Color. Pero, ¿podrá superar a su abuelito verdinegro?

Explicamos, para los que no han jugado nunca con esta maravilla de la geometría, que se trata de ir encajando bloques de formas diversas que caen del extremo superior de la pantalla, con el objetivo de formar líneas horizontales completas. En lo esencial, *Tetris DX* sigue siendo el mismo juego; sólo se han añadido algunos retoques. Sin embargo, lo importante es que sigue divirtiendo como siempre. Tras algunos intentos fallidos de actualizar *Tetris* en un pasado reciente, esta nueva versión se mantiene plenamente fiel al original.

Aparte de los niveles de dificultad ya conocidos, existen algunos nuevos modos de juego que te permitirán seguir gozando del juego durante un buen rato. El empleo de la paleta de colores de la nueva Game Boy es soberbio. Aun después de tantos años, te sorprenderás de sus terribles efectos adictivos. En cuanto termines la partida, te asaltará la irresistible tentación de jugar "una vez más" para tratar de batir tu propio récord. Por ello, es el juego perfecto para llevar en el automóvil o en el tren (en definitiva, la Game Boy gira en torno al principio "voy a jugar una partida más, sólo una"). Inevitablemente, acabarás jugando al *Tetris DX* durante varias horas.

Después de todo, sólo es un clásico afortunado, que te seguirá entreteniendo durante varios años. Como su predecesor...

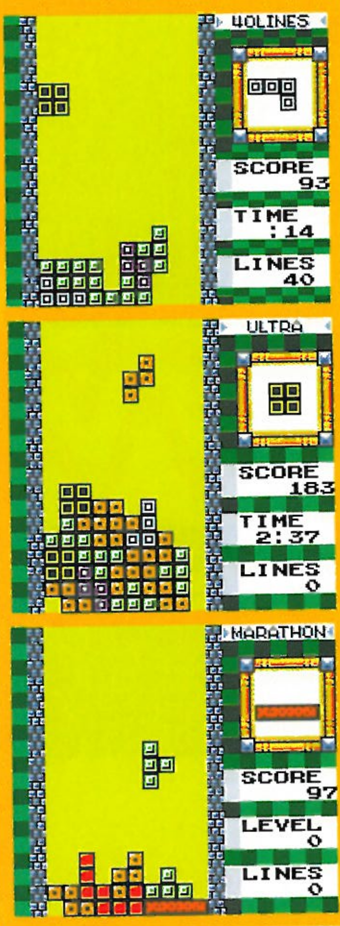
¡BIEN!
Hay una manera correcta y otra incorrecta de jugar al Tetris DX. Por supuesto, tienes que encajar los bloques sin dejar ningún hueco. Para obtener muchos puntos con una sola jugada, debes lograr un "Tetris", es decir, eliminar cuatro líneas a la vez. Sólo puedes lograrlo con un bloque largo, como se muestra en la pantalla superior.

¡MAL!
Aquí tienes una partida de Tetris mal resuelta. Fíjate en los huecos que han ido quedando entre piezas mal colocadas. Tras este desastre, va a ser muy difícil eliminar más líneas. Además, es prácticamente imposible hacer "Tetris" entre tanto hueco, con lo que limitas mucho tus posibilidades de puntuar.



Si juegas así, la partida terminará enseguida. Bueno, nosotros tampoco hemos logrado clasificarnos como "Maestros en Tetris". Sniff...

Esos bonitos gráficos a todo color ocultan al antiguo Tetris... lo cual no está nada mal.



¿Funciona en blanco y negro?



En blanco y negro, Tetris pierde algo de su impacto visual, pero sigue siendo igualmente divertido.

VEREDICTO

Aquel gran éxito de la Game Boy no ha perdido frescura. ¡Ahora puedes jugar con la mejor versión del Tetris!



▷ *Ahora puedes meter a tus jugadores favoritos en la Game Boy. Bueno, no están todos: sólo dispones de 20. Pero con ésos debería bastar para contentar a los fans.*





△ WWF Attitude *no es un verdadero beat'em up, pero, como abunda en empellones y presas, ése es el género al que más se aproxima. Eso sí: es uno de los mejores juegos para Game Boy.*



-Mi papá es más fuerte que el tuyo... -¡Que no!

WWF ATTITUDE

De: Acclaim **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



WWF Attitude recurre a algunas de las mejoras técnicas de Game Boy Color, y por ello no funciona en monocroma.

Sólo tienes que embutirte en unos pantaloncitos ceñidos, poner cara de tonto y gruñir.



W*restling*, ¿eh? Aunque tenga más de pantomima que de auténtica pelea, y a pesar de la larga hilera de neandertales hipertrofiados que se aporrean mutuamente a cambio de unos pocos millones de dólares, nos divierte mucho. (De hecho, el motivo probable de la diversión es su mismo absurdo teatral.) Pero lo mejor es tomar parte en la lucha; acaban de demostrarlo los megaventas mundiales *WWF/NOW Revenge* y *WCW Vs NOW World Tour* para N64.

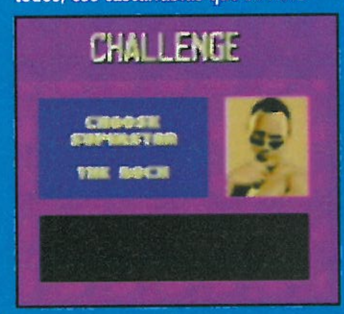
Por fortuna, la versión para Game Boy de *WWF Attitude*, de próxima aparición en 64 bits, divierte tanto como sus hermanitos mayores. Por sus gráficos nítidos y precisos -aunque no deslumbren-, por la curiosa simpatía que transpira la animación de sus personajes, por la gran cantidad de movimientos disponibles (a los que se puede acceder mediante combinaciones de las direcciones A, B y D-Pad), de manejo simple, y al mismo tiempo numerosos. De hecho, *WWF Attitude* supera a prácticamente todos los *beat'em up* que puedan encontrarse en una Game Boy (con la posible excepción del ya veterano *Killer Instinct*). Además, cuentas con mayor libertad que en un *beat'em up* corriente: dispones de un ring por el que puedes correr sin restricciones. O saltar afuera: en la mejor tradición del *wrestling*, puedes subirte a las cuerdas y arrojarte al vacío. Es una maravilla. Ofrece muchos tipos de juego distintos -como la fantástica opción Tag Team- y te permite vivir una acción trepidante hecha miniatura. No cuentes con virguerías tecnológicas ni maravillas artísticas; pero *sí* con un juego bien hecho, divertido y logrado. Te lo recomendamos.

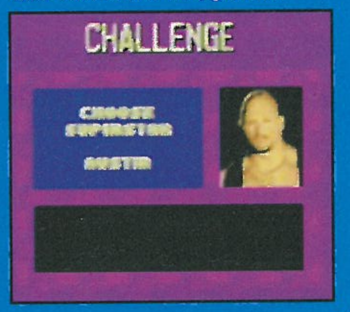
¡EL RETO! Derrota a los ocho personajes del juego King of the Ring.

HOMBRES GRANDES Y PELUDOS

Esto es como Lycra: cómodo y bonito

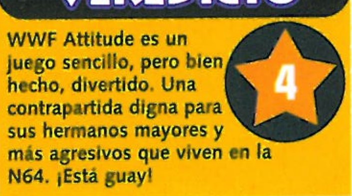
¡Es espléndido! Puedes encarnarte en cualquiera de los 20 luchadores entresacados de la vida real, en toda su ridícula gloria. Ahí están casi todos los favoritos: Stone Cold Steve Austin (creemos que se llama así); The Rock; Mankind; Kane; Goldust; y el mejor de todos, ese cascarrabias que se hace llamar Undertaker. Es genial. Y lo más sorprendente -en un sistema de diez años y 8 bits como la Game Boy- es que los personajes se parecen -a grandes rasgos- a sus respectivos originales. Por desgracia, no contamos con Hulk Hogan. Pero no se puede tener todo en esta vida, ¿verdad?





VEREDICTO

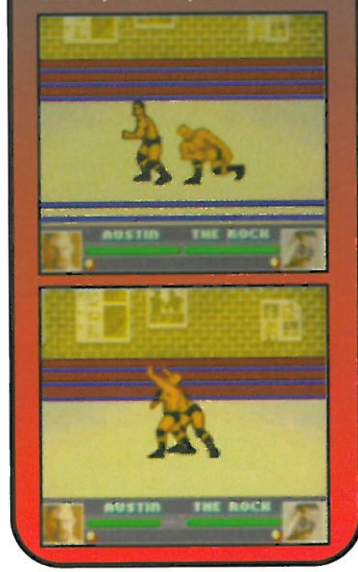
WWF Attitude es un juego sencillo, pero bien hecho, divertido. Una contrapartida digna para sus hermanos mayores y más agresivos que viven en la N64. ¡Está guay!



PRACTICAD, PRACTICAD

Cómo perfeccionarse...

Aunque lo hayan metido en un cartuchito que casi parece una caja de cerillas, WWF Attitude nos sorprende agradablemente con una amplia gama de opciones. Aunque, por desgracia, no dispone de opción de enlace, tiene un magnífico modo de entrenamiento que, de alguna manera, compensa la falta de aquélla. Como te permite ajustar la inteligencia artificial de tu oponente según tu conveniencia - desde "None" hasta "Rumble" (suponemos que esta última opción es muy difícil)-, tienes la posibilidad de avezarte al manejo del martinete y otros recursos similares. También es lo mejor para acostumbrarse a la gama de movimientos sencilla, pero flexible (y engañosamente amplia) de Attitude. Que sí, que vale la pena.



MOVIMIENTOS MÁS FINOS

¿Movimientos especiales? Ah, sí, esos que se hacen a base de combinaciones extrañas de botones, ¿verdad? Ah, bueno, no...

DEDOS DE MANTECA

Raiden suelta un chorro de mantequilla... y tú sólo tienes que pulsar Adelante y Abajo. Tampoco vale la pena esforzarse con este movimiento. Mejor que le arrees una patada alta a tu oponente: le dolerá mucho más.



CAPITÁN GARFIO

Shinnok tiene mucho gancho. Gracias a su práctico arpón, atrae hacia sí al pobre viejo Quan Chi, lo agarra, y entonces... no ocurre nada. Los efectos que se hacían notar en los movimientos especiales de N64 –sobre todo el infame derramamiento de sangre– no figuran en esta versión.





Mortal Kombat 4 es un fracaso total. Los dos primeros niveles de dificultad pueden superarse con patadas altas. ¡Los jugadores muy buenos terminan el juego sin que sus oponentes lleguen a tocarlos en ningún momento!

Mortal Combat 4 tiene ocho personajes a disposición del jugador, más un jefe. El personaje Fujin ha sido creado específicamente para la Game Boy.

Sólo aparecen tres escenarios de lucha: un bosque, algo parecido a un templo y un nivel extravagante (algo así como un vestíbulo de hotel).

Cronometra una partida en el nivel Novatos. Nosotros tardamos 3 minutos. ¡EL RETO!

MORTAL KOMBAT 4

De: Midway **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡Kombat ha llegado a la Game Boy! ¿Qué esperas? ¿Sangre, mortandad y esos desparramados? Bueno la verdad es que...

¿Funciona en blanco y negro?



Por desgracia, Mortal Kombat 4 es un juego aburrido, cutre y deprimente en cualquier color.

Rare demostró, con su conversión de *Killer Instinct* (¿te acuerdas de esas Game Boy gigantescas del pasado?), que, si se dispone de tiempo e ingenio, *se puede* transformar un *beat'em up* en un juego para Game Boy no necesariamente genial, pero sí divertido.
Por desgracia, Midway ha consumado esta horrenda conversión de N64 a Game Boy Color sin contar con que en este último medio no podemos jugar con nueve botones y -aún más grave- sin prever que la Game Boy no tenía cabida para tantos personajes y muertes extravagantes. Rare logró superar el obstáculo con un laborioso reajuste de la mecánica del juego. Y podemos comprobar su éxito con sólo sentarnos a disfrutar de los frenéticos combates que tienen lugar en *Killer Instinct*. En *Mortal Kombat 4*, por el contrario, no hay violencia, ni personajes, ni ritmo frenético. Lo cual, en definitiva, perjudica al juego.
El defecto principal de *Mortal Kombat 4* radica en su *increíble* lentitud. Por ejemplo, un simple enfrentamiento a tres asaltos parece prolongarse durante varios años. Y el número de movimientos se ha reducido tanto que, desde el momento en que conoces bien el juego, te encuentras atrapado en la simple combinación patada alta/patada circular/puñetazo alto que te permite vencer a tus oponentes. La animación de los personajes también es muy mala: los ocho luchadores tienen como un aire de espantapájaros.
¿*Mortal Kombat 4* posee alguna cualidad? Bueno, cuenta con un personaje específico para Game Boy. Pero no pensamos hablar bien de un juego que se acaba en cuatro minutos y medio.





Shinnok se pone chulo. Tal vez tu abuela lo derrote.

MUERTES LAMENTABLES

Tan malo que divierte.

DESENLACE

Por fín tienes la oportunidad de acabar con tu oponente. ¿Crees que vas a presenciar una muerte sangrienta y espeluznante? No. Aparece una pantalla distinta, en la que...



NEBLINA

Dos siluetas borrosas dan los últimos golpes. Entonces, de una de ellas salen unas manos esqueléticas. La silueta queda inmóvil mientras las manos vuelan hacia la pantalla y...



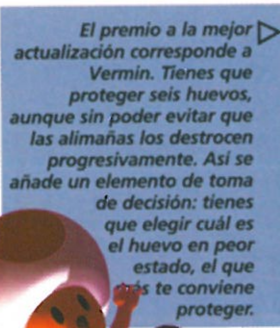
ANTICLÍMAX

Bueno, aquí termina la cosa. Sí, los personajes de Mortal Kombat 4 para Game Boy suelen morir de esta manera. Seguro que nos darás la razón en que esto es imperdonable.

VEREDICTO

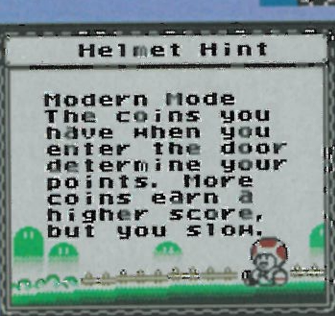
Mortal Kombat 4, un juego tan lento que apenas si se puede llamar juego, es un ejemplo perfecto de conversión mal hecha. Una porquería.

1



El premio a la mejor actualización corresponde a Vermin. Tienes que proteger seis huevos, aunque sin poder evitar que las alimañas los destrocen progresivamente. Así se añade un elemento de toma de decisión: tienes que elegir cuál es el huevo en peor estado, el que más te conviene proteger.





Una y otra vez, recibes advertencias útiles. Cuanto más tiempo juegues, mayor número de advertencias recibes.



Donkey Kong es el más avanzado de todos los juegos: puedes saltar, trepar por escalerillas y pulsar interruptores. El modo "Moderno" dispone incluso de "niveles", aunque todos se parecen mucho.

GAME & WATCH GALLERY 2

¡EL RETO!

Si ganas 3 estrellas durante la primera hora de juego, verás tocar a la banda

De: Nintendo **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Funciona en blanco y negro?



La mayoría de la versiones Clásicas no tienen color, y las Modernas tampoco plantean problemas.

¡Pantallas LCD! ¡Sonido estridente! Game & Watch acaba de llegar a la Game Boy...

Te acuerdas de *Game & Watch*? Si tienes menos de dieciséis años, probablemente no. A comienzos de los años ochenta, mucho antes de la Game Boy, Nintendo sacó una serie de juegos muy sencillos. Estaban hechos con formas LCD predefinidas, y sólo había que moverlas a derecha e izquierda en un intento por detener/evitar los objetos que caían del cielo. Y eso era todo.

Game & Watch Gallery 2 ofrece una selección para Game Boy de esos juegos del pasado. Junto a los juegos "clásicos", exacta reproducción de los originales, también se incluyen algunas versiones "modernas", con excelente color, mecánicas de juego *algo* más complejas y varios excelentes personajes de Nintendo, como Mario, la princesa Toadstool y Yoshi.

A medida que progresas en el dominio de estos juegos, vas ganando estrellas. Éstas te permiten acceder a una Galería, en la que cada imagen oculta una sorpresa. Cuantas más estrellas, más sorpresas te encontrarás.

En el apartado gráfico, esta selección es graciosa y simpática, pero la mecánica de sus juegos, aun de los Modernos, es muy básica, y cansa con facilidad. Con todo, puede enganchar; muchos jugadores repiten una y otra vez, empeñados en conseguir el mayor número posible de estrellas...

Los juegos de *G&WG2* estuvieron bien en su día, pero los tiempos han cambiado. Quienes los recuerden, tal vez se dejen arrastrar por la nostalgia. Pero creemos que cansan enseguida, y que no valen mucho la pena.

LO VIEJO Y LO NUEVO

Cinco juegos, con sus versiones "Clásica" y "Moderna"...

PARACHUTE

La versión Clásica: Tienes que moverte a derecha e izquierda para salvar a los paracaidistas. Si fallas, los tiburones les devoran.



La versión Moderna: A veces, los paracaidistas descienden sobre un cañón que vuelve a propulsarlos hacia lo alto.



HELMET

La versión Clásica: Tienes que moverte a derecha e izquierda para esquivar las herramientas que caen del cielo. Cuando la puerta se abra, tienes que salir.



La versión Moderna: Hay un botón en el suelo. Si lo pisas, aparecen monedas. Al recogerlas, ganas puntos extra.



CHEF

La versión Clásica: Tienes que moverte a derecha e izquierda para cazar la fritura en la sartén y volver a arrojarla al aire.

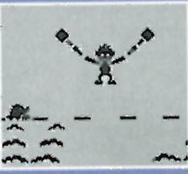


La versión Moderna: Gracias a una función "girar", la princesa Toadstool aparece en la cocina y da de comer al hambriento Yoshi.



VERMIN

La versión Clásica: Tienes que moverte a derecha e izquierda, y golpear a los topos en la cabeza cuando salgan del suelo.



La versión Moderna: Yoshi también puede moverse arriba y abajo para guardar mejor los huevos. Además, las alimañas vienen de todas partes.



DONKEY KONG

La versión Clásica: Tienes que moverte a derecha e izquierda, saltar para esquivar los barriles y trepar por escalerillas en dirección hacia Kong.



La versión Moderna: Tienes que estar atento a las plataformas que desaparecen (y a Yoshi, que sale saltando de los barriles). Además, hay varios niveles.



VEREDICTO

Durante un rato, divierte. Pero los juegos son demasiado simples y repetitivos, y acaban por aburrir.





Shark: Conjura el horror de la película Tiburón. Las mandíbulas de la bestia se abren para devorarte, y la banda sonora recuerda al famoso "dum-dum-dum-dum" de la película. Hasta cierto punto.



Terror Dactyl: Recrea el encanto de las películas de monstruos más impresentables: El tablero imita un esqueleto de pterodáctilo, y la bola perdida figura como "extinguida". Pues vaya...



Ancient Temple of the Aztecs: Trata de parecerse a una película de Indiana Jones. A nosotros nos recuerda a ese largometraje de MacGyver que trataba de parecerse a Indiana Jones. Pero fracasó. Patéticamente. Esto es lo mismo, pero en millón.

HOLLYWOOD PINBALL

Ancient Temple of the Aztecs: Tienes que terminar cinco circuitos (subir por una rampa lateral, pasar por arriba y bajar por la otra) sin detenerte.



De: Take 2 **Precio:** £20 **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Será difícil hablar de este juego sin pensar en las ideas de repetitividad, desencanto y simpleza

A qué reto nos enfrentamos al escribir esta reseña? Al de no nombrar la película "Tommy", por supuesto. ¡Uups!

En muchos aspectos, el millón es el videojuego definitivo. Sí, ya sabemos que no es un videojuego en el sentido estricto de la palabra. Vamos a explicarte lo que queremos decir. Todo el mundo puede jugar al millón. Aunque sea la primera vez que juegas, siempre puedes ponerte al mando de una máquina de millón sin hacer el ridículo. Sólo tienes que dar impulso a la bola y hacerla rebotar. Y, desde el momento en que sabes *cuándo* tienes que golpearla para que vaya *exactamente* en la dirección correcta, la pequeña esfera hace siempre más o menos lo mismo sin que puedas demostrar tus habilidades de otro modo. El millón es un gran nivelador de talentos.

Pero, al transformarse en videojuego, pierde parte de su encanto. La bola no es de metal, y las leyes de la gravedad se convierten en mera simulación. Ni siquiera se oye el emocionante golpeteo que anuncia que has ganado una bola extra. En general, las simulaciones de cualquier tipo no tienen tanto gancho como su original. Y el millón no es ninguna excepción.

En *Hollywood Pinball* se han volcado todos los esfuerzos posibles para atraer al jugador: Consta de siete pantallas distintas basadas en películas clásicas (aunque con sutiles modificaciones, para evitar los problemas de copyright). *Tiburón*, *Psycho*, *En busca del arca perdida* y la serie Bond figuran entre los (ejem) "homenajeados". Pero, a pesar de la decoración temática, los esquemas básicos del juego permanecen invariables. Y ni siquiera éstos están presentados de manera muy atractiva: La bola se demora en exceso chocando contra los obstáculos del extremo superior, sin necesidad de ningún esfuerzo por tu parte. Además, carece de los subjuegos que constituyen el atractivo de la mayoría de tableros de millón modernos.

Con demasiada frecuencia, nos sorprendemos a nosotros mismos jugando mal a propósito, o simplemente apagando el aparato. El juego parece durar siglos y se vuelve repetitivo en exceso, sobre todo cuando, como nos ocurrió a nosotros por casualidad en el tablero "Double Agent", se empiezan a ganar bolas extra. Algo debe de andar mal en este juego desde el momento en que no tratamos de ganar bolas extra, ¿verdad? Puede que, por pura



Motel Hell: Un asesino atormentado que oculta a su madre muerta en el sótano. Ah, no, ésa era Psicosis.

¿Funciona en blanco y negro?



Puede aguantarse. Pero nos preguntamos qué sentido tiene meter un millón en una pantalla tan pobre.

VEREDICTO

¿Millón? ¿En la Game Boy? Puede intentarse. Pero nosotros preferimos gastarnos el dinero en una máquina de verdad.





Galaxy Wars: Parece que Star Wars y Star Trek hayan tenido un hijo mutante y más bien feo.



Double Agent: La magia de las películas de Bond, con algún añadido.

QUEDA RARO, EH?

Las sorpresas del millón y lo que éstas implican.

LA EXTRAÑA OPCIÓN "INCLINAR"

Las máquinas de millón son muy pesadas. Son tan pesadas que, aunque les des un empujón, apenas si logras alterar la trayectoria de la bola. Entonces, ¿por qué todos y cada uno de los juegos de millón contienen una opción que, efectivamente, inclina el tablero y manda la bola en una dirección totalmente distinta? No sabemos de nadie que lo haya logrado en la vida real: como mucho, hemos conseguido hacer saltar alguna bola que había quedado encallada en un obstáculo. Pero, ¿por qué esas sacudidas de terremoto? Eso no se había visto nunca.

¿CÓMO SE PUNTÚA?

¿Qué sucede con la puntuación del millón? En la época en que todos los videojuegos tenían puntuación (algunos siguen teniendo, pero sólo son una minoría), las cifras eran razonables. El jugador se sentía orgulloso de sí mismo cuando alcanzaba los 100.000. El millón, sin embargo, siempre ha repartido puntuaciones que no se pueden leer sin cierto esfuerzo visual. Si no pasas del millón de puntos, dedícate a otra cosa. En nuestra primera partida de Hollywood Pinball, acumulamos 29 millones de puntos, y no pasamos de ahí porque nos aburrimos y empezamos otro tablero.



LOS GAME

¿Cómo se hacen los juegos? Hemos visitado a Crawfish, los diablillo informáticos de Croydon (Reino Unido), para buscar las respuestas

A veces, al jugar a *Link's Awakening* o a *Warioland 2*, te debes de haber preguntado: ¿cómo se las apañan para introducir algo tan complejo y tan divertido en un pequeño ingenio de plástico y metal? Pues bien, el misterio no es tal. Sólo se necesitan las herramientas apropiadas, tiempo y dinero, así como un equipo con talento e imaginación.

Sí, de acuerdo, poca gente dispone de todos esos recursos. Pero no se nos ocurre una definición mejor del personal de Crawfish: transpiran eficacia, talento e imaginación. Crawfish es un equipo de desarrollo radicado en la localidad inglesa de Croydon. Actualmente, trabaja en algunos de los mejores juegos que hemos visto para Game Boy Color. Cameron Sheppard, un ex programador -y, en consecuencia, un hombre que conocía bien el oficio de crear juegos- creó la compañía Crawfish en 1997. Hoy día, Crawfish emplea sólo a seis personas, incluyendo a Cameron. Todos los miembros del equipo tienen un excelente historial en el diseño de juegos. Desde que Crawfish empezó a funcionar en 1997, han creado *Bust-A-Move 2*, *Bust-A-Move 3* y *WWF Warzone*.

Pero, a pesar de sus éxitos, Crawfish no se duerme en los laureles. También ha trabajado en las versiones para Game Boy de *Bust-A-Move 4*, *Street Fighter Alpha*, *WWF Attitude*, *La Abeja Maya* y -tal vez no lo creas, pero es cierto- *Rainbow Six*. Con estas interesantes producciones en mente, nos sentamos a charlar con Cameron Sheppard y Tim Bradstock (el Director de Producción de Crawfish). Queríamos saber cómo se llega a la creación de un juego superventas.



E BOYS

Planet Game Boy: ¿Cómo empieza el desarrollo de un juego?

Cam:
En general, es el editor quien nos da la idea. Nosotros la comentamos y escribimos un informe bastante breve en el que exponemos las líneas básicas del proyecto. Siempre tenemos en cuenta el material con el que vamos a trabajar –licencias, conversiones desde un formato superior– y nos esforzamos por adaptarlo lo mejor posible al cartucho para Game Boy.

Tim:
Siempre partimos de ese informe inicial. Si se trata de una conversión, discutimos qué aspectos del juego original pueden conservarse y cuáles no, y luego mandamos el informe a los editores. Luego, ellos nos comunican su opinión, y, si les interesa nuestra idea, trazamos un calendario realista para el desarrollo del juego.

PG: Y, una vez habéis decidido las líneas generales por las que se moverá el juego, ¿cuál es el siguiente paso?

Cam:
Bueno, encargamos algunos dibujos iniciales, y tal vez preparamos un programa de demostración, para ir probando las ideas y efectos que se nos ocurran. Así vemos lo que funciona y lo que no funciona, y establecemos un calendario de desarrollo basado en etapas de un mes. Al final de cada mes, tenemos que haber completado una de las fases de desarrollo. Las llamamos "objetivos del mes". Luego empezamos a programar.

PG: Así pues, ¿empezáis por los gráficos? ¿La imagen que ha de tener el juego?

Cam:
Sí, siempre empezamos por buscar al dibujante. Así sabemos desde el principio si algo va a funcionar. A veces, sin embargo, programamos buena parte del juego en esta primera fase.

Tim:
En algunas ocasiones aprovechamos dibujos procedentes de otro juego, sólo para tener un marco de pruebas durante ▷

DIRECTOR EJECUTIVO
CAMERON SHEPPARD
Cam parece un hombre tranquilo. Mas, bajo la aparente calma, bulle el genio creativo que ha llevado a Crawfish a sus grandes éxitos. Como Director Ejecutivo y propietario de la compañía, se encarga de supervisar el desarrollo de los juegos, así como de administrar las actividades cotidianas de su compañía. Pero no penséis que trabaja tan sólo como director. Como ex programador, sabe muy bien en qué consiste la creación de un juego. "Me uní a Beam Software en 1989", comenta. En aquella época, Beam era el productor de software más importante de Australia. Tras abandonar Beam, antes de fundar Crawfish, Cam trabajó como programador independiente en el Reino Unido, donde ayudó a crear algunos de los mejores juegos. Seguro que has probado alguno. ¿Mortal Kombat 2, por ejemplo...?



Street Fighter Alpha *contendrá personajes de la versión para PlayStation. El* Street Fighter *original no tenía versión para Nintendo, aunque sí aterrizó en Amiga.*



Crawfish empezó hace poco tiempo, pero todos los miembros de su equipo tienen una larga y dilatada experiencia en este sector. ¡A ver si sacan de una vez Rainbow Six!

el desarrollo. Pensemos en *Rainbow Six*, un juego en el que aparecen algunas pantallas muy complejas. No vale la pena que un dibujante se pase quince días preparando los gráficos, porque al final le diríamos igualmente: "Mira, esto tiene que ser más grande, o más pequeño". Somos nosotros los que preparamos un esquema básico y nos preguntamos si puede funcionar. Si quedamos satisfechos, *entonces* encargamos el verdadero dibujo.

Cam:
Luego empieza el desarrollo del juego, que suele terminar uno o dos meses antes de la fecha de entrega, a tiempo para probarlo. Por lo general, nos fijamos un objetivo para cada mes. Es un plazo amplio, que nos permite trabajar sin prisas.

Tim:
Cada vez que terminamos una etapa, nos reunimos para valorar el trabajo realizado y solucionar los problemas que hayan podido surgir. También examinamos los diversos elementos que hemos introducido en el juego y nos aseguramos de que todos funcionen correctamente. En caso contrario, introducimos los cambios necesarios.

PG: ¿El editor supervisa las fases de realización del juego?

Tim:
Sí, desde luego. Depende del editor, pero en general tenemos que enseñar los resultados de nuestro trabajo una vez al mes. Otro motivo para que nos fijemos objetivos mensuales...

Cam:
Además, los editores suelen pagar por cada una de las fases de realización.

Tim:
¡Sí! Al examinar el trabajo que hemos realizado a lo largo del mes, los editores comentan: "Quiero que cambiéis esto o aquello". Entonces introducimos los cambios y les mostramos la nueva versión... y entonces nos pagan. Ésta es la mejor manera de trabajar, porque nosotros tenemos que vigilar los posibles fallos, y el editor supervisa cada mes nuestras realizaciones.

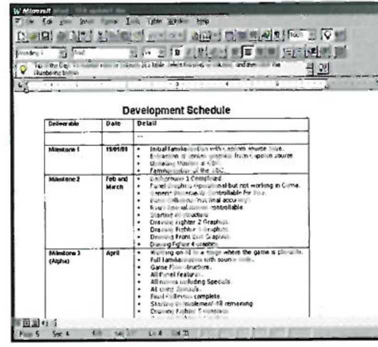


EL SUPERVISOR ASOCIADO
TIM COODE
Su tarea consiste en probar los juegos durante la fase de desarrollo. ¿Os parece un chollo de trabajo? "Bueno, esto no es un juego", nos ha comentado. "Hay que buscar posibles defectos y problemas. No me divierto con el juego como si lo hubiera comprado para mí. Es una labor bastante dura." Lo entendemos: Todo defecto que le pase por alto tiene luego una repercusión negativa que les afecta a él y a Crawfish por igual. "Es un buen trabajo", comenta, "pero más difícil de lo que parece".
Tim lleva dos larguísimas semanas trabajando en Crawfish. ¿Y cómo encontró el trabajo? "Bueno, se lo debo a mi madre, porque fue ella quien vio el anuncio en el periódico. Al fin y al cabo", dice, "hay trabajos mucho peores". Eso no se lo vamos a discutir...



EL DIBUJANTE
KEVIN McMAHON
Kevin es el artista gráfico de Crawfish. Se encarga de dibujar los gráficos del juego, como por ejemplo los personajes y los fondos. "Llevo cinco o seis años en esto", nos ha comentado. "Empecé trabajando por mi cuenta, luego estuve en Probe y Cyrox, y acabé en Crawfish." Pero no basta con dibujar cuatro elfos. "Hay que concentrarse en crear una atmósfera a través de los gráficos. Y siempre te encuentras con problemas; a veces, sólo los detectas al final del proceso." Se necesita un buen ojo, porque la pantalla de la Game Boy se compone de píxels. "Si te queda aunque sólo sea un píxel fuera de lugar, el resultado es desastroso", afirma, con la seguridad de que eso no le ocurrirá a él.

LA CADENA DE MONTAJE El proceso de



Development Schedule

Deliverable	Date	Detail
		...
Milestone 1	15/01/99	[illegible]
Milestone 2	Feb and March	[illegible]
Milestone 3 (Alpha)	April	[illegible]

EL INFORME

Antes de empezar a programar el juego, se planean con todo detalle posible sus elementos y características. El informe sufre alteraciones en el curso de la programación, porque no todo funciona como se había esperado, pero siempre se intenta respetar las ideas originales. El documento detalla los "objetivos del mes" que el equipo tendrá que cumplir. Una vez se ha escrito el informe, se manda una copia al editor. Si éste otorga el visto bueno, empieza la creación del juego, y los programadores ponen manos a la obra.

```
    push   hl
    ld     e,$40

    ld     hl,P1W+
PW_pl_enemy_flag
    ld     a,(hl)
    or     a
    jr     z,.nnme
    ld
l,PW_em_oni_flag
    ld     (hl),e
.nnme
    ld     hl,P2W+
PW_pl_enemy_flag
    ld     a,(hl)
    or     a
    jr     z,.nnme2

    ld
l,PW_em_oni_flag
    ld     (hl),e
.nnme2
    ld     hl,BSW+
PW_em_oni_flag
    ld     (hl),$40
    pop    hl
    ret

Oni_tbl_set    endproc

nando_calc     public
;e is param
;can be negative
```

PROGRAMACIÓN

Tras poner manos a la obra, los programadores pasan varios meses escribiendo los códigos del programa, que son los que hacen funcionar el juego. Un programa sólo es una lista de instrucciones para la CPU. Las instrucciones aisladas son muy sencillas: añade algunos números, almacena la información en una zona de memoria, salta a otra línea del programa si el resultado del cálculo es cero... La CPU es capaz de procesar varios millones de instrucciones como éstas por segundo. De esta manera, se pueden crear programas complejos y, en último término, un juego.



DIBUJO

Cuando el programador se ha puesto manos a la obra, llega el turno del dibujante. Sólo puede empezar a trabajar en ese momento, pues el motor básico del juego tiene que estar completo antes de que se añadan los dibujos. Todos los fondos, así como los personajes principales, se dibujan en esa fase, mediante programas estándar para dibujo en PC. Los gráficos de la Game Boy parecen muy sencillos en comparación con los de un PC, pero hacerlos funcionar es igualmente difícil. De todos modos, el dibujante dispone de algunos trucos para que los dibujos queden bien y funcionen.

Cam:
Pero volvamos a la fase de preparación previa. Ésta puede ser difícil. Al crear *Rainbow Six*, tuvimos que pasar un mes entero reunidos para preparar el calendario y el diseño.

Tim:
Tras alcanzar el objetivo del primer mes, nos dimos cuenta de que muchos de los materiales que habíamos preparado no iban a funcionar. Tuvimos que modificarlos en seguida. Valga como ejemplo de que un plan muy trabajado también puede tener fallos. Las fases de desarrollo posteriores siempre son divertidas: *nunca* alcanzamos los objetivos en el día prefijado. A veces nos retrasamos, a veces nos adelantamos. Normalmente, nos retrasamos. Entre uno y otro objetivo del mes, cedemos a la tentación de añadir nuevos elementos al juego, y cada una de las fases de desarrollo se alarga hasta solaparse con el inicio de la siguiente.

PG: Y, una vez habéis quedado contentos con el resultado final, ¿qué hacéis?
Cam:
Quedamos con el editor para una larga sesión de preguntas y réplicas. Las reuniones suelen durar varias semanas. Cuando el editor queda satisfecho, da su visto bueno. Luego, mandamos el juego a Nintendo, para que se le hagan todas las pruebas necesarias contra fallos de programación. Si ellos lo aceptan, podemos darlo por terminado. Entonces lo mandamos al fabricante, y luego al distribuidor.

PG: ¿Y este último proceso es lento?
Tim:
Suelen transcurrir unas seis semanas entre el visto bueno del editor y su llegada a las tiendas. El proceso es bastante rápido.

Cam:
Por lo general, la música y los efectos de sonido se añaden al final del proceso, porque su realización es muy sencilla. Las conversiones aún plantean menos problemas, porque el músico puede adaptar para Game Boy la banda sonora del juego original. Los efectos de sonido son el último o penúltimo objetivo del mes.

"EL PROBLEMA DE LA GAME BOY ES LA FALTA DE ESPACIO (...). NOS PASAMOS LA MITAD DEL TIEMPO REPROGRAMANDO."

PG: ¿Podríais comentarnos algo más acerca del proceso de programación? ¿qué medios empleáis?
Cam:
Bueno, es difícil de explicar. ¡En realidad, todo es una cuestión de números e información! Nos pasamos buena parte del tiempo construyendo una gran cantidad de sistemas pequeños en lenguaje informático. Luego tenemos que juntar los pequeños sistemas e integrarlos, y eso es el juego. De todas maneras, buena parte de los materiales más sencillos proceden de juegos ya existentes...

Tim:
Sí, muchas veces aprovechamos sistemas de juego ya existentes, pero eso nos lleva casi tanto tiempo como crearlos a partir de cero, porque tenemos que adaptarlos a un entorno nuevo.

Cam:
Por supuesto, todo es mucho más fácil con la Game Boy, porque trabajas con gráficos y sonidos más sencillos. Trabajar con PC, por ejemplo, es mucho más complejo.

Tim:
Y a menudo es más rápido crear un juego totalmente nuevo. Lo más importante es saber en todo momento lo que se está haciendo y lo que se *quiere* hacer.

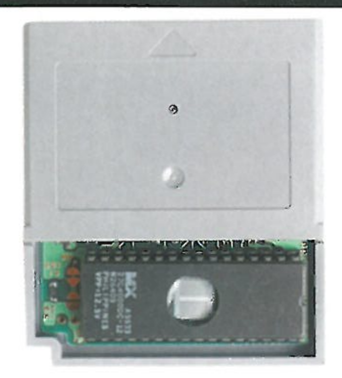
Cam:
Cuando nos ponemos a programar un juego nuevo, solemos obtener mejores resultados que en el juego anterior. Es algo extraño. Normalmente, tras crear un juego, solemos pensar: "No podríamos haberlo hecho mejor". Pero entonces llega un proyecto nuevo y lo realizamos *mucho* mejor. De hecho, el proceso creativo es muy divertido...

Tim:
El problema de la Game Boy es la falta de espacio: tienes que poner muchas cosas juntas. Nos pasamos la mitad del tiempo reprogramando. Al dar los últimos toques, hemos de concentrarnos en los bytes sobrantes para aprovecharlos al máximo.

¡Gracias por vuestro tiempo, Crawfish! Actualmente, Crawfish está trabajando en Rainbow Six y Street Fighter Alpha para la Game Boy Color. ¡Busca las reseñas de Bust-A-Move 4 y La Abeja Maya en nuestra sección de reviews!

EL PRODUCTOR
TIM BRADSTOCK
Como productor, Tim Bradstock trabaja en el diseño básico de todos los juegos de Crawfish. Supervisa los productos a lo largo de todas las fases de su desarrollo y colabora con los editores durante la realización de los diversos "objetivos del mes". También organiza los equipos y examina los informes de defectos procedentes tanto de los testers de Crawfish como de los editores. Debe de estar siempre muy ocupado, ¿eh? "La verdad es que siempre andamos mal de tiempo", comenta. "¡Este trabajo es muy estresante!"
Al encargarse de proyectos como Rainbow Six, tienen que hacer frente a numerosos retos. "Estamos muy, muy entusiasmados con Rainbow Six. Todos nos están diciendo que es un proyecto muy ambicioso. ¡Nosotros ya lo sabemos, porque lo estamos llevando a término!" Cuando Tim nos ha enseñado las primeras imágenes de Rainbow Six, hemos pensado que tienen derecho a sentirse orgullosos. ¡Lo que hemos visto es magnífico!

creación del juego, desde el tablero de dibujo hasta el tablero de circuitos...



DEL PC AL CARTUCHO

Cuando los programadores quedan contentos con el funcionamiento del juego y no le encuentran muchos defectos, lo transfieren al cartucho. No estamos hablando aún del cartucho estándar para Game Boy, sino de un Flash-Cart, una especie de versión cartucho de lo que sería una cinta virgen, en el que se pueden grabar y borrar juegos. A veces, el juego se introduce en un EPROM (siglas inglesas para "memoria de sólo lectura programable y borrable"), que viene a ser una versión de grandes dimensiones del cartucho normal. Posteriormente, el juego puede probarse ya en la Game Boy.



PRUEBA DE JUEGO

Le ha llegado el turno al tester o supervisor. Su función consiste en detectar todos los fallos y descuidos que hayan podido colarse en el juego antes de someterlo a la aprobación del editor. Puede haber problemas gráficos, o dificultades en el motor de juego, o en el juego mismo. Luego, cuando el producto ha pasado por las manos de los testers de la casa, se envía al editor, quien lo hace revisar por su propio equipo. Si el editor queda satisfecho, se envía a Nintendo para las pruebas finales. Y si el personal de Nintendo tampoco tiene nada que objetar, el juego se manda a fabricación.



EL RESULTADO FINAL

Así pues, lo hemos mandado a la fábrica, lo hemos empaquetado, hemos puesto las ilustraciones correspondientes en el envase y hemos añadido la etiqueta del precio. Los distribuidores lo suministran a los comerciantes y los comerciantes lo exhiben en sus tiendas. Y ése es el resultado final del proceso. Desde el comienzo, debe de haber durado unos seis o siete meses; ésta es, al menos, su duración media, aunque puede variar según los problemas que vayan surgiendo. Algo sorprendente, cuando uno piensa en las horas de trabajo que se tienen que invertir en un pequeño cartucho, y en las horas de diversión que éste puede ofrecer.

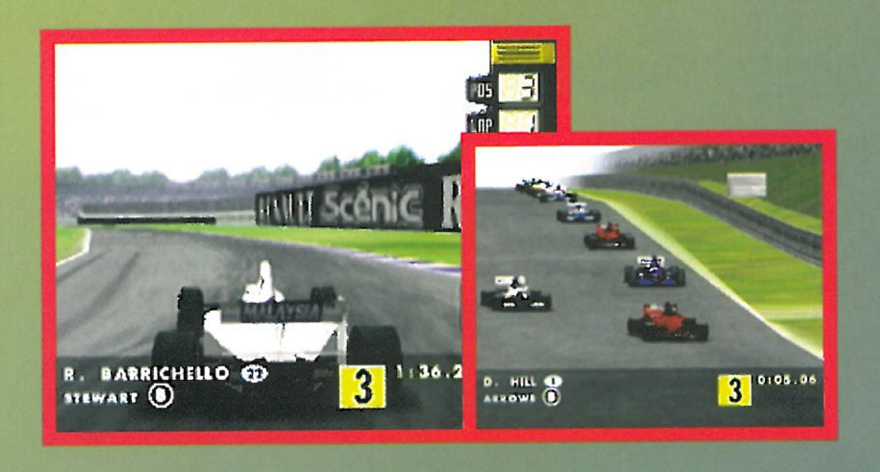
¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 Cartuchos de

Predecibles cenas familiares, largas noches sin sueño, paradas de autobús, tardes lluviosas, viajes en metro, compañías sin gracia. La vida está llena de tiempos muertos. Día tras día. Pasarse una tarde entera visitando a un familiar, esperar turno en un banco, aburrirse en el colegio, acompañar a mamá a la peluquería. ¿Acaso hicimos algo mal? ¿Es todo esto un castigo? Cómo se soporta sin una consola es la pregunta que nos hacemos siempre, aunque no nos interese la respuesta. Por nuestra parte, nos dedicamos a jugar y ya está. No pienses que tu mundo es gris, no digas que no hay nada que hacer. Si te suscribes a Magazine 64, por ejemplo, tendrás la oportunidad de ganar un juegazo para tu N64. De ti depende el aprovecharla.



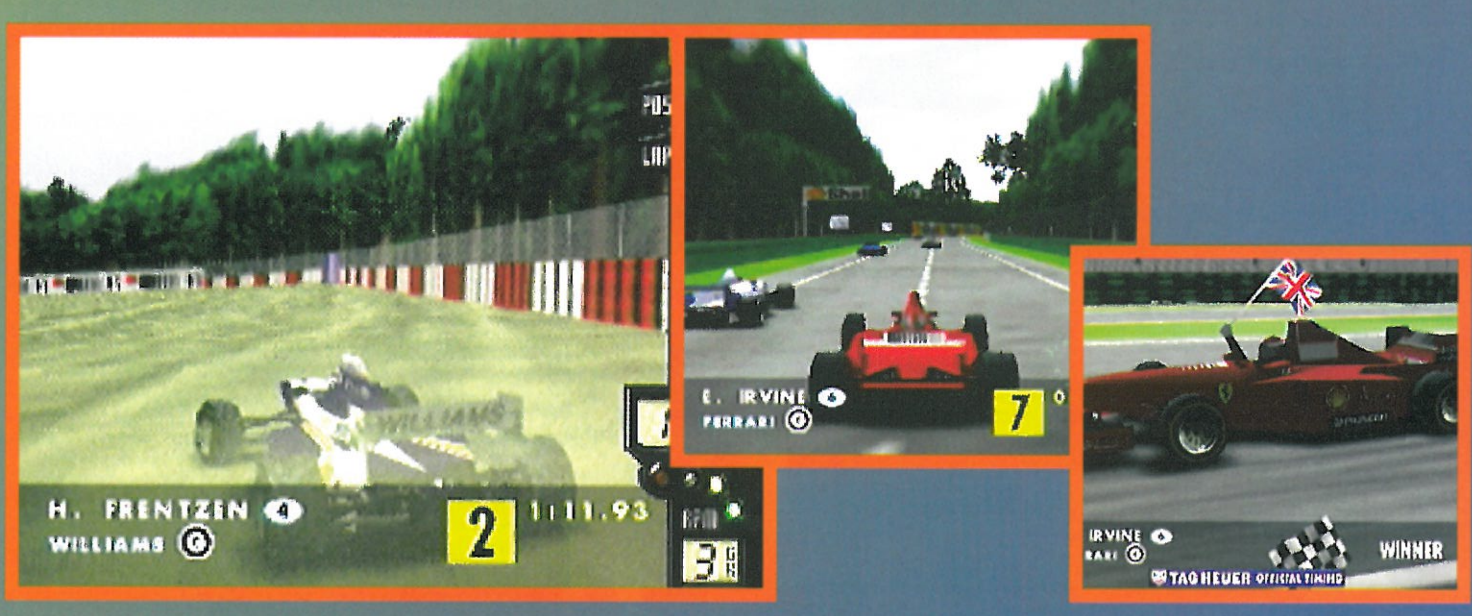






F1 WORLD GRAND PRIX





Sorteo el 19 de Agosto de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.º: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

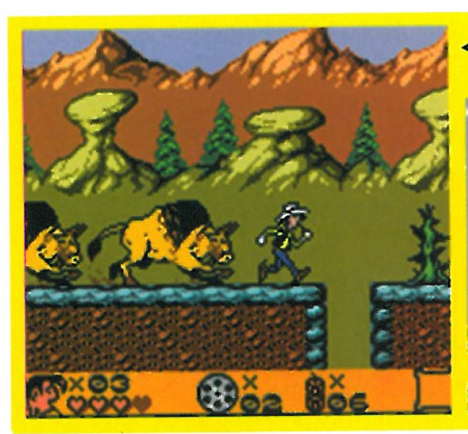
Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

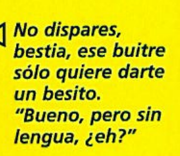


Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63





◁ No huyas, Luke, sólo queremos bailar la conga contigo.



◁ No dispares, bestia, ese buitre sólo quiere darte un besito. "Bueno, pero sin lengua, ¿eh?"



¡Cuidado con la lluvia de explosivos! ▷

LUCKY LUKE

¡EL RETO! Alcanza las cinco estrellas en el modo difícil sin dejar que ningún bandolero te tumbe el sombrero.

Editor: Infogrames **Precio:** 5.990 ptas. **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

El legendario Luke cabalga de nuevo, a lomos de Babieca. No, perdón, de Bucéfalo. ¿O era Rocinante? ¿El caballo blanco de Santiago, dices? Bueno, es igual. A lo que íbamos: el vaquero más impertérrito del Oeste francés, digo, americano se ha instalado en la Game Boy Color (y como es tan flaco, seguro que no pasará estrecheces).

Billy el Niño, Jesse James y los hermanos Dalton, entre otros forajidos, se han fugado de la prisión, y amenazan con hacerles la vida imposible a los pobres colonos. Por suerte, el famoso vaquero creado por Uderzo acude presto a enmendarles la plana a esos viles criminales. Este argumento tan simple sirve de pretexto a Infogrames para producir un cartucho rebosante de acción que colmará las expectativas de todos los fans de Lucky Luke y los plataformas.

El motor de juego es parecido al de *Obelix*, también de Infogrames, con el que rivaliza en precisión de controles y virtuosismo gráfico. En efecto, *Lucky Luke* brilla como una supernova en el apartado visual. Los gráficos son maravillosamente nítidos y la animación es suave y sedosa como la melena de Pocahontas. Los movimientos de los personajes son súper naturales, sin el agarrotamiento que caracteriza a tantos otros juegos para Game Boy. Además, gracias a un uso magistral de la paleta de colores de la CGB, a veces parece un juego para SNES.

A lo largo de los 12 niveles y 60 pantallas de *scrolling* lateral que conforman el juego, Lucky Luke corre, salta, esquiva buitres, dispara, pone bombas, se cuelga de repisas. En fin, que hace lo mismo que muchos otros héroes de la Game Boy pero sin despeinarse el flequillo y con más gracia que nadie. Además, se ha de reconocer que la escenografía del juego es de lo más estimulante: estampidas de búfalos, asaltos a convoyes, duelos de salón, tornados... Incluso hay un nivel de acción *shoot 'em up* para que luzcas tu habilidad con el revólver.

El único reproche que podemos hacerle a *Lucky Luke* para CGB es que, en lo que concierne a jugabilidad, es igualito a la versión en blanco y negro (que corre por estos mundos de Dios hace un par de años). En este sentido, se echan a faltar unos cuantos niveles nuevos, por aquello de que en la variedad está el gusto. En cualquier caso, no te lo pienses mucho si se te antoja un ración de plataformas con guarnición de acción trepidante. Con *Lucky Luke*, te pondrás las botas.

Funciona en blanco y negro?



Pues no. No obstante, hace dos años apareció una versión monocroma que es idéntica a ésta.

A TODA PASTILLA ENTRE BUITRES Y FORAJIDOS

Lucky goza de una forma física estupenda. En este cartucho tiene que colgarse de una soga a cada rato, además de pasar corriendo por todas partes, saltando por encima de todo tipo de cosas. Sí, ya sabemos que es sólo una imagen de píxels, pero tiene personalidad, ¿eh?

A pesar de que se trata de un título de scrolling lateral, Lucky tiene que moverse mucho y ordenadamente para conseguir todos los objetos que le permitan abrirse paso por los distintos escenarios. Tendrás que aprenderte el orden del recorrido de tal modo que no te quedes bloqueado en cualquier punto.



△ El recorrido es lineal, pero por suerte está rebosante de sorpresas.



◁ Los gráficos de Lucky Luke son chupiguays. Perdón, queríamos decir técnicamente impecables.

VEREDICTO

Una maravilla gráfica con acción a raudales. Pero le habrían sentado muy bien unos cuantos niveles nuevos.





◁ *Si golpeas otro objeto, como por ejemplo un coche rival o algún obstáculo en la cuneta, acabarás mal.*

El dominio del coche es muy fácil: sólo tienes que pulsar A para acelerar y controlar la trayectoria con el D-Pad. ¡Así de simple! ▷



▽ *Los diferentes escenarios reflejan la variedad de países que estás atravesando. Así, en Italia encontrarás torres inclinadas y monumentos antiguos. ¿Verdad que se ve bonito? A nosotros también nos gusta, pero no permitas que te distraiga de tu meta principal.*



V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Sal a dar una vuelta con tu Game Boy. Puede que acabes dando una vuelta de campana.

Si buscas un plataformas que te ayude a matar las horas al estilo Game Boy, tienes mucho donde elegir. Los puzzles, sobre todo, están representados muy dignamente en el catálogo. Pero si lo que te interesa son los juegos de conducción, apenas encontrarás nada que te ayude a matar las horas en el tren. Puedes buscar *V-Rally Championship Edition*, uno de los mejores juegos de carreras de bolsillo... Cuenta con un gran número de opciones. Los principiantes pueden recurrir a dos modos distintos de juego. Cabe la posibilidad de empezar por Arcade, en el que hay que correr por las pistas de la manera que más guste. Se gana tiempo extra al pasar por los puntos de control. En el otro modo, llamado Championship, tienes que recorrer el circuito como es debido y llegar a la meta antes que los oponentes dirigidos por la Game Boy. Puedes elegir entre cuatro coches diferentes –los cuatro son reales– y más pistas de las que jamás se hayan visto en un juego de carreras para Game Boy, cada una con tipos de terreno diferentes que inciden en el comportamiento del coche.

A veces tendrás la sensación de que es la pista la que se mueve, y no el coche. Pero en cuanto abandones esta absurda opinión, verás que *V-Rally* es más divertido que cualquier otro juego de carreras para Game Boy. Los cuatro coches y la grandísima variedad de pistas permitirán que el juego se prolongue durante mucho tiempo.

¡EL RETO!

¿Puedes bajar de los 2 minutos y 50 segundos en la primera carrera italiana?

¿Funciona en blanco y negro?



No, no funciona. De todos modos, existe una versión en blanco y negro, idéntica, que puede funcionar bien en tu Game Boy monocroma.



No te asustes si tu coche vuelca. Se enderezará enseguida.



Las flechas te indican hacia dónde tienes que ir.

CONDUZCA USTED MI COCHE

Puedes conducir cualquiera de los cuatro coches de V-Rally. Eso está bien.

NOVATO

El Peugeot 306 Maxi es, con mucha diferencia, el mejor de los coches, perfecto por igual para los novatos y los conductores experimentados, gracias a su fina mezcla de alta velocidad y manejo sólido y preciso. A nosotros nos gusta.



ULTRA RÁPIDO

El Subaru Impreza es veloz como la proverbial bala. Sin embargo, necesitarás cierto tiempo para ponerlo en su velocidad ideal. Ah, y es manso como un perro rabioso.



PILOTO JUNIOR

El favorito de los pilotos junior: el Ford Escort. Siempre bueno al principio, mantiene luego un buen nivel. No te olvides del cojín de felpa ni de los altavoces grandes: son imprescindibles.



EL DOMINGUERO

El Mitsubishi Lancer es un coche medio. No lo hará mal, pero tampoco muy bien. Parece bastante apropiado para los novatos, pero, cuando lo tengas un poco más claro, busca un coche más grande y veloz.



VEREDICTO

Un juego retador, abundante en opciones y agradable a la vista. ¿Qué más se puede pedir?

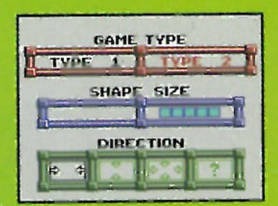


PERO, ¿DE VERDAD ES TAN ABURRIDO?

¿Buscabas a alguien que te demostrara lo anodino que es este juego? Has venido al sitio adecuado.

TIENDA DE HERRAMIENTAS

Al comienzo, tienes que fijar las dimensiones del cuadrado que verás desaparecer. Lógicamente, cuanto más pequeño sea, menos problemas tendrás para completarlo, y acumularás más puntos. Si no te duermes en el proceso.

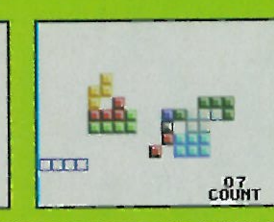


DORMIR

Bueno. Ya hemos elegido. Empiezan a acercarse bloques en dirección horizontal, desde cualquier altura de la pantalla. Es decir, que los bloques pueden aparecer por la derecha y dirigirse a la izquierda, o viceversa. Venga, es divertido. Sólo tienes que hacer girar la figura central y procurar ganar puntos.

EL SALTO

¿Reconoces esas formas? Pues claro que sí: son idénticas a los bloques del Tetris. Pero no confundas ambos juegos. El Tetris es una obra maestra, capaz de entretener durante horas y más horas. Klustar es aburrido, aburrido y aburrido. Y encima, aburrido.



UNA MOLESTIA

Los bloques que se te escapan quedan colgados en los márgenes de la pantalla.. Y allí permanecen, sin otro propósito que el de fastidiarte cuando te muevas por esa área. ¿Verdad que fastidia? Y también aburre.



Si buscas la palabra "frustración" en el diccionario Casares, seguro que encuentras Klustar como subentrada.. Ambos términos son sinónimos. Están hechos el uno para el otro.



Es una lástima que Tetris sea tan bueno y éste sea tan pobre. Ah, ¿te habíamos dicho que Klustar es aburrido y frustrante? Sí, ya nos lo parecía.

KLUSTAR

De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Empecemos por resolver este puzzle: ¿Para qué sirve un juego tan soso?

Seguramente ya sabes que existe un solo puzzle que realmente *hay* que tener, y que ese puzzle imprescindible se llama *Tetris*. Sin embargo, a todo jugador de Game Boy le llega un día en el que quiere encontrar un segundo puzzle, aunque sólo sea para recargar sus baterías internas para el *Tetris* y recobrar la ilusión de encajar sus pequeños bloques. *Klustar* trata de presentarse como alternativa, como interrupción de la rutina. Pero fracasa.

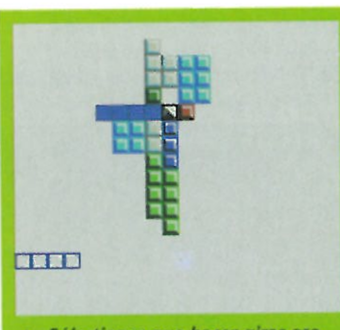
El principio en el que se sustenta este juego es muy sencillo. Sólo tienes que ir encajando bloques hasta formar un cuadrado perfecto (cuya magnitud has elegido antes de empezar a jugar). Cuando logras completarlo, desaparece de la pantalla. Los bloques, parecidos visualmente a los del *Tetris*, se acercan en dirección horizontal, vertical o desde todos los ángulos (también lo especificas tú). Tienes que hacer rotar la figura central, llamada "Klustar", en el centro de la pantalla, para que los bloques vayan encajando en ella hasta que termines el cuadrado. Los bloques que se te escapen quedan instalados en el margen de la pantalla y estorban muchísimo, porque te impiden mover bien el Klustar. Al principio, la mecánica del juego resulta un tanto confusa, pero bastarán dos partidas para que la veas con tanta claridad como una acuarela a través de un cristal limpio. Si además fuera divertida... Los diseñadores del juego han tratado de inventar una fórmula nueva con los mismos elementos del *Tetris*. Pero el resultado final no estimula al jugador (y mucho menos lo cautiva) del mismo modo. Puedes resolverlo un par de veces para entender bien cómo funciona, y luego no volverás a jugar. Es algo aburrido. En resumen, existen puzzles mucho mejores.

¿Funciona en blanco y negro?

Lo que se dice funcionar, funciona. Pero funciona muy mal. De hecho, es mejor que ni siquiera lo intentes.

¡Rápido! ¡La TV está dando un reportaje sobre el Campeonato de Producción y Secado del Vinilo! No te lo pierdas; es mucho más interesante que este juego.



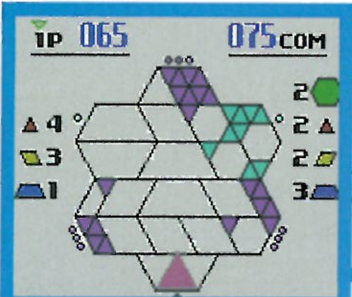


Sólo tienes que hacer girar ese agregado del centro hasta formar un bonito cuadrado. O aún mejor: Puedes comprarte otro puzzle más decente y pasártelo bien.

VEREDICTO

Juego prescindible. Ya tenemos el Tetris –el mejor puzzle de la historia– ¿para qué queremos el Klustar?

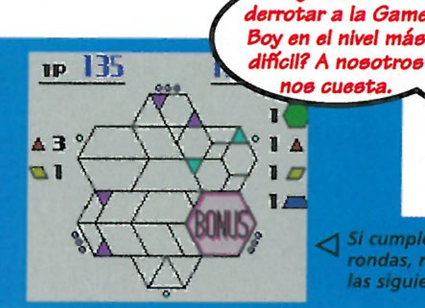




Como se suele decir, es muy fácil empezar, pero difícil dominarlo. ¿Quieres llegar a dominar el Hexcite? Necesitarás mucha práctica.



No sabemos si vale la pena, pero, en todo caso, puedes cambiar el color de los hexágonos. A nosotros nos gusta este adorable diseño de inspiración floral. Nos tumba de espaldas.



¡EL RETO!

¿Puedes derrotar a la Game Boy en el nivel más difícil? A nosotros nos cuesta.

Sí cumples bien en las primeras rondas, recibirás piezas extra en las siguientes. Son muy valiosas.

HEXCITE

¿Funciona en blanco y negro?



Queda bien. No plantea problemas especiales. (La versión en color tampoco deslumbraba, ¿verdad?)

Editor: Ubi Soft **Precio:** 4.995 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿DE QUÉ VA ESTO?

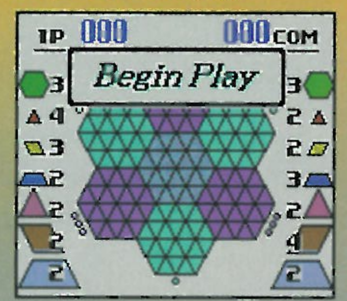
Como al principio puede resustar algo difícil, te damos una breve guía del juego...

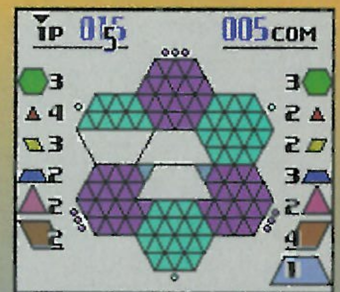
PREPÁRATE PARA EL TORNEO

Primero decide cómo quieres jugar. Vas a competir con la Game Boy o con un amigo. Fija de antemano el número de rondas que quieres jugar (porque así nos aseguramos de que venza el mejor). También puedes cambiar características tales como el color de la rejilla y el estilo de juego.

EMPECEMOS

Siempre empieza el Jugador Uno. Sólo tienes que elegir una de las piezas que se encuentran a la izquierda y buscar un sitio decente donde situarla. La primera pieza tiene que colocarse en el hexágono central; ésa es la norma. Recibirás puntos según el lugar donde hayas puesto la pieza.



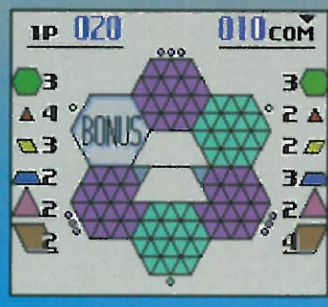


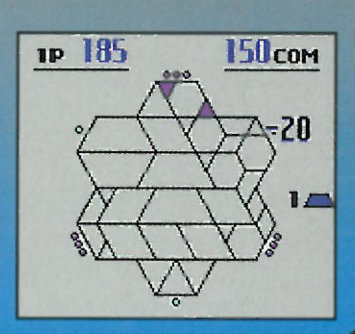
ACUMULA PUNTOS

Ahora le toca al otro jugador. Recuerda: Si logras rellenar un determinado hexágono exterior, recibirás un bonus. Así pues, trata de entorpecer al máximo las operaciones de tu contrincante en esa zona. Sitúa tus piezas con mucho cuidado.

GANA LA RONDA

Cuando se han terminado las piezas, o no queda espacio para las grandes, la partida se da por terminada. Gana el jugador con más puntos. Si te quedan piezas al final de la ronda, pierdes puntos. ¡Así que no te duermas!





Un juego entre tantos, basado en una idea sencilla. Tiene su punto hexcitante.

Una idea sencilla y resultona: Tienes siete hexágonos encajados entre sí y una colección de piezas de formas distintas. Tú y tu contrincante (la Game Boy o un amigo bien dispuesto) tenéis que turnaros para ir encajando las piezas en los hexágonos, hasta que los dos agotéis vuestras existencias o simplemente no podáis continuar. Cada vez que colocas una pieza, recibes cierto número de puntos (según la zona del mosaico que hayas ocupado). También recibirás un interesante *bonus* por completar uno cualquiera de los seis hexágonos exteriores. Gana el jugador que consiga más puntos a lo largo de la partida. ¿Te parece simple? Lo es. ¿Adictivo? Por raro que parezca, también lo es.

Lo mejor de *Hexcite* es que recuerda al tres en raya, pero sin ser tan predecible: aunque a veces creas adivinar los próximos movimientos de tu rival, tienes que alterar tus planes tan pronto como él no pone su pieza en el lugar que habías previsto. Su aparente sencillez oculta una amplia gama de tácticas y estilos de juego.

Pero no es oro todo lo que reluce: este juego se resiente de dos problemas bastante graves. En primer lugar, una fuerza invisible impide en ocasiones que el jugador sitúe la pieza donde él quiere; encuentras un hueco donde debería encajar, tratas de meterla allí, pero no puedes. Te quedas con un exceso de piezas que no deberías conservar. Otro inconveniente es que la Game Boy tarda varios siglos en completar cada movimiento (bueno, de hecho tarda uno o dos minutos). Así escrito no parece mucho, pero recuerda que tendrás que ser tú qien espere. Difícilmente tendrás paciencia para aguardar sentado durante tanto tiempo mientras el aparato se esfuerza por terminar la acción.

Pero, aunque no tenga nada especial y la música sea *muy* molesta, puede que te cueste dejar el *Hexcite* una vez lo hayas probado.

VEREDICTO

Una alternativa interesante, aunque muy simple, a los demás puzzles. A pesar de sus defectos, divierte.

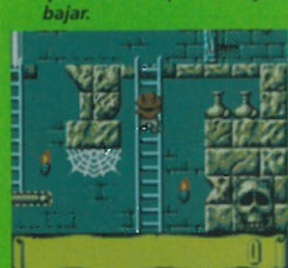




Los comienzos del juego suelen estar marcados por la cautela. Hay que tener el buen sentido de tomar la iniciativa.



Tienes que decidir tus tácticas desde las primeras fases del juego.



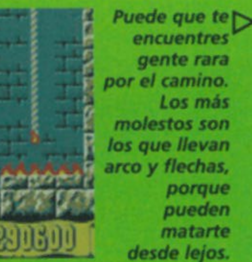
Así anda el juego... ¡sube! ¡baja! Y aún queda mucho por subir y bajar.



En ciertas fases del juego, recibes contraseñas. Recuérdalas; puede que luego te sean útiles.



Estos lentos elevadores aceleran un poco el juego.



Puede que te encuentres gente rara por el camino. Los más molestos son los que llevan arco y flechas, porque pueden matarte desde lejos.





Algunas plataformas te llevarán en una dirección determinada. Procura que su movimiento no te arroje a las llamas.

MONTEZUMA'S RETURN

De: Take 2 Interactive **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Montzuma ha vuelto. Ah, pero, ¿ya había estado aquí? Ni idea.

No te dejes engañar. No te fíes de los gráficos. Este juego no tiene nada que ver con Indiana Jones, ni se parece en nada al celebérrimo héroe del látigo. Aunque el personaje del juego recuerde a Indy y se mueva por escenarios que parecen sacados de sus películas, falta el elemento diversión. El personaje Montezuma se dio a conoces en 1983, en Atari 5200, y desde entonces apenas ha cambiado. Se mantiene la acción rudimentaria y primitiva que ha caracterizado al juego desde sus inicios: tienes que subir y bajar escalerillas, entrar y salir de varias habitaciones, recoger objetos predeterminados de índole muy diversa y evitar a todos los villanos que te salgan al paso. Sólo hay un problema: Que casi todas las habitaciones parecen iguales: paredes oscuras, muchas escalerillas y, llegado el caso, alguna serpiente. Además, éste es uno de esos juegos en el que (si te caes desde una altura no muy exagerada, que rebase en un píxel la longitud permitida) tu hombrecillo morirá en un abrir y cerrar de ojos, y tendrás que volver a empezar y sufrir de nuevo la misma tortura.

¡EL RETO! ¿Puedes encontrar más de 46 habitaciones en 15 minutos?

Hace dieciséis años, este juego habría sido uno de los mejores. Hoy en día, es como los calcetines fosforescentes que se llevaban por esa misma época. ¿Serías capaz de ponértelos y salir a la calle?

En los mejores momentos, *Montezuma's Return* es frustrante; en los demás, aburre. *Tal vez* pudiéramos aprovecharlo como tratamiento para el insomnio. Por lo demás, sólo sirve para malgastar píxels.

¿Funciona en blanco y negro?



Sólo tienes que leer nuestro veredicto (a la izquierda de este recuadro). Con o sin color... qué importa, ¿verdad?



Esto es lo mejor del juego. No te imaginas el placer que produce este rostro espantoso. (A nosotros nos asustó mucho. ¿Y a ti?)

VEREDICTO

Tosco como pueda serlo un juego de plataformas. Flojo y repetitivo. Cutre.



ARRIBA Y ABAJO

Te ofrecemos una imprescindible guía de los placeres que te depara Montezuma (no esperes mucho).

MONTY
Necesitas un héroe como este hombrecito. Si se cae de una altura moderada o toca a un enemigo, muere de inmediato.

ESCALERILLA
Parece aburrido, ¿verdad? Por desgracia, tienes que hacer lo mismo en todos los niveles. Ni siquiera puedes detenerte a medio camino.



SERPIENTE
Cuando a estos bichitos les da por moverse, lo hacen a gran velocidad. En este caso, sincroniza bien el salto porque si te equivocas, morirás.



CALAVERA
No sabemos muy bien por qué, hay calaveras rodando por la casa, y si las tocas, mueres. Nadie sabe de dónde han salido. ¿A ti qué te parece?



LLAVE
Tienes que recoger una de estas preciosidades (el color y el estilo varían) y abrir una de las "puertas" distribuidas por la casa. Si tú quieres.



JOYA
Si recoges estas gemas hipertrofiadas, ganarás muchos puntos. (Qué emocionante, ¿verdad? Ah, ¿no lo es? Bueno, tienes razón...)



DAGA
Te añade una vida. Si tocas al enemigo mientras lleves la daga encima, no morirás. Sólo desaparecerá la daga.



CUERDA
De hecho, es lo mismo que la escalerilla: Sirve para subir y bajar. La diferencia es que a medio camino puedes cambiar de dirección.





Éste es el único momento casi decente del juego. Puedes arrojar al aire a esos hombrecitos y tragártelos para incrementar tus fuerzas. Llegan a gritar.



Según la pantalla de introducción, esto es Liverpool. Mira más de cerca: tu monstruo está a punto de zamparse a Ringo Star. "All you need is love..."



Algunos de los edificios tienen galerías, que puedes emplear como trampolín para no tener que ir destrozando ventanas.

RAMPAGE WORLD TOUR

¡EL RETO! Trata de superar los 100 niveles sin dormirte. Es casi imposible.

De: Midway **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Un candidato a la nominación como "Peor juego para Game Boy a color"? Pues sí.

Los juegos, como las personas, tienen personalidades variadas. Los hay nobles y puros, como *Tetris* o la Madre Teresa. Otros son aceptables, aunque en ellos habite una bestia oculta. Eso es lo que ocurre con *Game & Watch Gallery* y Gary Lineker. Finalmente, existen criaturas irredimibles, pura perversión. Como Adolf Hitler. O como *Rampage World Tour*.

Es un juego horrible, y no sólo porque lo contemos entre los más feos que hayan mancillado una Game Boy. Empieza a repetirse al medio minuto de aventura en el primer nivel. Al llegar al espantoso *bonus* de sección de vuelo, sentirás el imperioso deseo de buscar un buen sitio para enterrar el vehículo. Un sitio donde el perro no pueda desenterrarlo para devolvértelo.

No puedes hacer nada, salvo ordenarle a tu monstruo que trepe por un edificio y le arree mamporros hasta destrozarlo. Unos molestos helicópteros pasan volando con la intención de fastidiarte, y cuando tienes la suerte de derribar a alguno, enseguida lo reemplaza otro nuevo. Si aplastas un par de rascacielos, basta con que sigas avanzando por la pantalla para encontrar otros dos idénticos. Este cutrerío se prolonga durante unos 100 niveles. Una batalla épica contra el tedio.



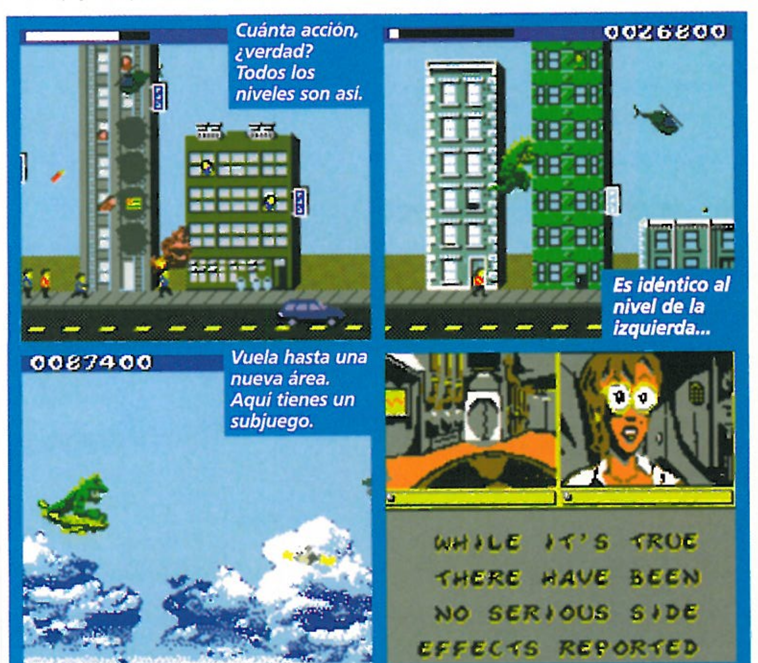


Las imágenes pierden claridad, pero no importa. Tampoco funciona en color.

VEREDICTO

A diferencia de otros clásicos retro, Rampage ha envejecido mal. Es una de las conversiones más aburridas que se hayan realizado a partir de un juego arcade.





Cuánta acción, ¿verdad? Todos los niveles son así.

Es idéntico al nivel de la izquierda...

Vuela hasta una nueva área. Aquí tienes un subjuego.

CRIATURAS

Tedio rampante

LOS MONSTRUOS

Puedes elegir entre tres personajes distintos, según si el aburrimiento te gusta crudo o muy hecho. El problema es que los tres son idénticos. Tienen los mismos movimientos, los mismos atributos. Son los mismos en casi todo. Sólo que George es marrón, Ralph es azul y Lizzie es verde. Para vuestra mayor diversión.



LA CHICA INDEFENSA

Esta jovencita impresionable se encarga de narrar el –por llamarlo de algún modo– argumento. Toma nota de los puntos ganados al terminar cada nivel y habla con alguien por teléfono. ¿Con quién? ¿Por qué? No se sabe. Seguramente, ella es la responsable de los ingeniosos textos con los que empieza cada nivel. Textos tales como: "No te olvides de captar el aroma local". Para morirse de risa..



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.*
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.*
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......................Código postal:.......................

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA
LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑
11 ❑ 12 ❑ 13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑

Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Firma:


¡MIRA AL PAJARITO!
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
No es sólo un juguete, ¿sabes? Es... es... Bueno, vale, no es más que un juguete. ¡Y qué!

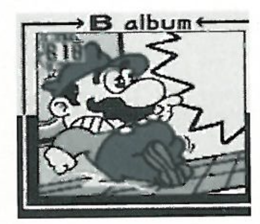
SECRETOS

Aparte del hecho de que sea el kit de humillación portátil más bueno de los que se encuentran en el mercado, también hay la tira de bonus escondidos en la Game Boy Camera. Entre ellos están imágenes para rellenar las páginas en blanco del álbum B. Seguramente ya te habrás topado con algunas de ellas, y puede que ni te hayas enterado. Prueba a juguetear con todas las opciones posibles de la pantalla principal (pulsa Select para obtener un menú extra). A continuación tienes la manera de acceder a lo mejor de lo que se esconde por ahí...

IMÁGENES ESCONDIDAS DE ÁLBUM

MARIO

Consigue el primer puesto en el juego Run Run Run.



WARIO

Utiliza todos los sonidos posibles en el modo DJ.



EL PEQUEÑO WARIO

Gana a tu imagen tres veces en Space Fever.

ADEMÁS...

Prueba a conseguir estos objetivos:
¿Puedes imprimir 20 imágenes? ¿Sabes transferirlas mediante un cable de enlace? ¿Eres capaz de conseguir una puntuación increíble, tal como... 10.000 en Space Fever, 500, 750 o 1000 en Ball o menos de 17 segundos en Run Run Run? Son retos difíciles, pero vale la pena el esfuerzo...

LA CÁMARA

¿Por qué convertir a tu Game Boy en una cámara cuando podrías estar dedicándote a buscar la mazmorra secreta de *Zelda* o batiendo todos los récords en *Tetris*? Pues sencillamente porque te lo pasarás bomba. Es verdad que es algo pueril, pero nunca te lo habrás pasado tan bien con una consola de bolsillo.

Apunta la cámara a un objeto. A cualquiera, desde tu gato hasta la puerta de tu lavabo. Pulsa un botón y tendrás la imagen inmortalizada dentro de la memoria de este cartucho enorme con un ojo. A partir de aquí te puedes dedicar a descuartizar y deformar dicha imagen mediante las herramientas de dibujo que tienes a tu disposición. Puedes añadir ojos, narices, orejas, cremalleras, relámpagos y hasta dibujos de Pokémon. También puedes escribir mensajes, crear burbujas de habla, o dejar suelta a tu imaginación con el lápiz. Las posibilidades de descuartizar a conocidos son infinitas. Además, hasta es posible impresionar a una chica con una tarjeta del día de los enamorados con una foto tuya. Se incluyen algunos juegos, a los que también puedes insertar una imagen animada de tu cara. Grabar la animación es fácil, ya que sólo tienes que crear cuatro imágenes. La Game Boy hace el resto, y esto significa pegar tu careto al cuerpo de un DJ, de un malabarista o del jefe de un *shoot 'em up* sencillo. Los resultados son muy graciosos.



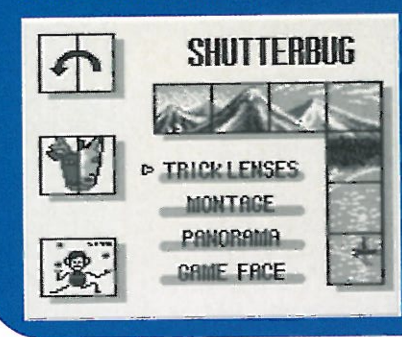
Enchufa este grandioso cartucho de aspecto un tanto raro en tu Game Boy y voilà: ya tienes una cámara.

De hecho, hay tantos detalles de típica genialidad Nintendo que podríamos haber ocupado la mitad de la revista con un reportaje que diera cuenta de todas las cosas que puedes encontrar metidas en la Game Boy Camera. Por ejemplo, está el modo DJ de Beatmania, o los objetivos trucados, las vistas panorámicas, las transferencias de imágenes por el cable de conexión, el contador, el modo de película, la capacidad para ver la luz infrarroja del mando a distancia de la tele... Puedes experimentar con ella y descubrirás por tu propia cuenta un mogollón de posibilidades. Hay tal cantidad de elementos... Como en los mejores juegos.

¡SONRIE! Descuartiza a tu familia, deja en ridículo a tus compañeros, muestra tus capacidades artísticas al resto del mundo...

OPCIONES

Tienes montones de opciones a tu disposición antes de empezar a tomar fotografías. Puedes partir la pantalla en dos para crear un montaje, unir varias imágenes para conseguir un efecto panorámico, o sencillamente juntar una serie de fotos para crear una secuencia animada.



OBJETIVOS ESPECIALES

¿Quieres presenciar unos efectos brillantes (aunque un tanto tenebrosos)? Para empezar puedes probar las opciones de objetivos trucados. Pero aparte también puedes partir la imagen horizontal o verticalmente, lo que dará unos resultados inusitados. Girando la Game Boy produce el efecto de perspectiva que ves aquí abajo.



ESCOGE A TU VÍCTIMA

Pero sin duda la función que te tendrá más enganchado es la de "dispara y mutila". Primero tienes que buscar a tu víctima (voluntaria o involuntaria), porque seguramente no querrás ofrecerte a ti mismo como voluntario. O quizá sí, quién sabe...



LA IMPRESORA

La cámara almacena un máximo de 30 fotos. Es un buen número para cuando empiezas, pero llegará un momento en que tendrás una imagen de gran valor que no podrás guardar porque ya no te quedará espacio libre. La única posibilidad que hay para no tener que eliminar fotos que te gustan es imprimirlas antes de borrarlas.

La Game Boy Printer te permite hacer justamente esto, imprimiendo encima de un rollo de papel térmico. Las imágenes no salen tan nítidas como en la pantalla, pero lo que tiene de bueno es que puedes imprimir tantas como quieras. Además, a la vez son pegatinas, de forma que las puedes enganchar en cualquier lugar.

Es un trasto genial. Lo único es que no es barato ponerlo en marcha. Requiere nada menos que seis pilas AA, aunque si las compras alcalinas no está mal lo que te durarán. Y funciona sólo con el papel de la marca Nintendo. Un rollo te dará para 110 fotos de medidas normales, y menos si imprimes imágenes panorámicas o si utilizas el tamaño "Wild".

La impresora no es que sea un accesorio imprescindible para la cámara, pero sin ella te verás forzado a perder para siempre algunas de las imágenes que hayas creado. Una de las utilidades que hemos encontrado para ella es imprimir fotos para luego pegarlas en los sobres de las cartas a los amigos. No hay nada más original que recibir una carta con una foto de un conocido con un bigote y unos ojos psicópatas pintados encima. También alegrará el día al cartero de turno. Además puedes darle un toquecito de humor a los currículum que envíes...



PRUEBA ESTO

RUN RUN RUN



Hazte el juego de Space Fever, matando al jefe del final (que tiene tu cara). La siguiente vez que juegues podrás seleccionar el juego Run Run Run con tan sólo disparar al barco con el signo de interrogación.

VELOCIDAD DE ANIMACIÓN



Pulsa el D-pad hacia arriba o hacia abajo para alterar la velocidad del Mario danzante o del monstruo horrible. También funciona durante los títulos de crédito.

MARCOS "WILD"

Selecciona View del menú principal. Ve al menú de impresión, y pulsa "select" para acceder a los Wild Frames (fondos más grandes para tus fotos).

MENSAJE DE IMPRESORA

Mantén apretado el botón Feed mientras enciendes la impresora. Te saludará.

IMPRIME LAS IMÁGENES DE LAS CANCIONES



Pon el modo DJ y pulsa "select" para ir a la pantalla Sound 1. Mantén apretado Start y pulsa A para imprimir las imágenes de la canción que suena en ese momento.

REVERSO

Mantén pulsado A mientras colocas una estampa. La imagen saldrá girada del revés. Así tendrás el doble de estampas.

A DIBUJAR

Cuando ya tengas una imagen que quieras destrozar, pulsa "Start". Aparecerá el menú de opciones. Puedes colocar imágenes predefinidas encima o dibujar tú mismo lo que se te antoje, que es más difícil pero da resultados más buenos.



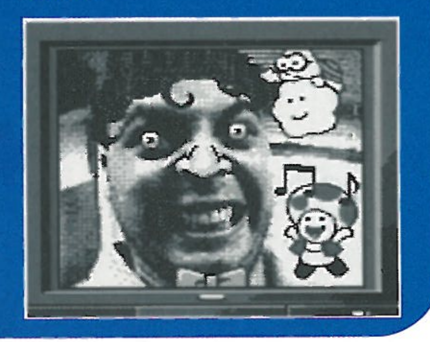
A ESTAMPAR

En el cartucho tienes un número de estampas diferentes más que suficiente, que te permitirá hacer variaciones sobre un mismo tema. Coloca algunas estampas en posiciones clave y entonces rellena los pequeños detalles mediante el lápiz libre.

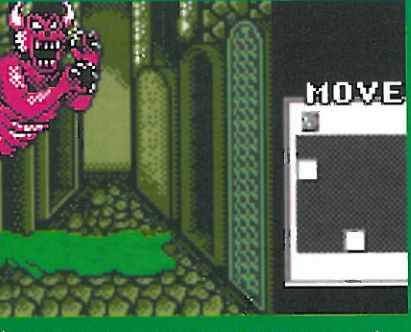


A ENMARCAR

Una vez estés satisfecho con el resultado, añádele un bonito marco e imprímelo con tu Game Boy Printer. También puedes regalar la imagen a un amigo que tenga una Game Boy, mediante el cable de enlace. Incluirá tu nombre.





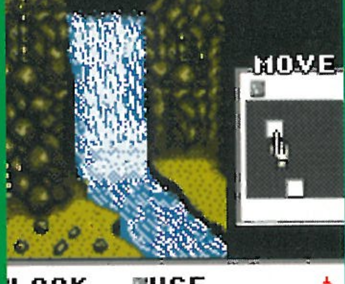


△ Este monstruo no te matará, pero prueba de pasar por encima de ese moco verde. Tu cuerpo se desintegrará sin aviso previo.

◁ Verás esta pantalla cada dos por tres. Te señala que debes reiniciar el juego desde el último lugar donde perdiste la vida.

▽ Estuvimos encallados aquí durante un buen rato. Pero al final encontramos la llave. Estaba escondida encima de la puerta, detrás de la calavera.





SHADOWGATE CLASSIC

¡EL RETO!

Acábatelo sin usar una guía de Internet.

THE ROOM STINKS OF ROTTEN MEAT.

△ El mensaje dice: "La habitación apesta a carne podrida". Seguramente se refiera a las veces que nos hemos muerto en ella.

De: Kemco **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Un popular RPG de la NES llega a la Game Boy. Y se trata de uno de los juegos más desleales que hayas tenido en tus manos.

¿Funciona en blanco y negro?



El color ayuda a que los gráficos sean más envolventes, pero desde el punto de vista de la jugabilidad, en monocroma es exactamente lo mismo.

Un RPG popular llega a la Game Boy. Es uno de los juegos más difíciles que encontrarás en el mercado.

La serie *Shadowgate* tiene muchos seguidores. Hasta hay páginas web de fans y dos nuevas versiones muy esperadas para la N64 que deberían llegar a finales de año. Sin embargo, si desconoces estos juegos, *Shadowgate Classic* no es el mejor lugar donde empezar.

Y sencillamente porque es exageradamente difícil. Por otra parte, es verdad que no tendría ningún tipo de interés si pudieras hacértelo en un par de días. Pero en el caso que nos concierne hallas la muerte repentina en casi todas las habitaciones, y esto ya es pasarse. El juego es una aventura de rol al estilo del *Dungeon Master* de los ordenadores de 16 bits. Tienes que explorar las profundidades del castillo de Shadowgate y buscar tesoros y otras cosas de la misma índole. La trama no es no es demasiado estimulante que digamos.

Para controlar a tu personaje tienes un patoso sistema de menú a tu disposición. Esto significa que ejecutar una acción tan simple como recoger un ítem de un baúl implica hojear páginas y páginas de listas de acciones. Constantemente te verás forzado a alternar entre menú y área de juego, y si te aparece el mensaje de error tendrás que volver otra vez al menú. Es innecesariamente complicado.

Lo triste del caso es que en el fondo se pueden entrever los ingredientes para un buen juego, que se desperdician por culpa de un sistema de control malo y un nivel de dificultad que se pasa de la raya. Si haces clic en el ítem erróneo generalmente te morirás al instante, cosa que hará que vuelvas a la pantalla del "continue", desde donde tendrás que ir intentándolo hasta que descubras la manera correcta de entrar en la habitación.

A los fans incondicionales de *Shadowgate* puede que les guste, pero para el resto de jugadores ésta no es la mejor manera de introducirse en la conocida serie clásica.

MUERTE SÚBITA

Shadowgate puede llegar a ser del todo impracticable. Aquí tienes unos ejemplos de los momentos más irritantes.

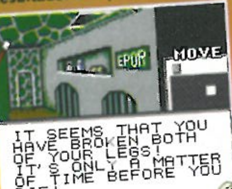
MUERTE 1

Esta habitación tiene una trampilla en el suelo. Si la abres verás una escalera de madera. Puedes examinarla, y el juego te informa de que la puerta está abierta. Te dispones a bajar por la escalera y... ¡patapum!, se rompe y te mueres al instante.



MUERTE 2

En la habitación que está llena de espejos, la única salida es por un agujero que verás en el suelo. Bueno, después de la experiencia previa uno se toma las cosas con un poco más de precaución. Pero igualmente lo pruebas y... Resultado: dos piernas rotas.



MUERTE 3

¡Ay, qué bien! ¡Está todo repleto de tesoros, armamento y oro! También hay un baúl grandioso, que sin duda estará lleno de cositas. ¿Vamos a llevarnos algo? Después de todo tocar no hace daño, ¿no? Pues resulta que sí hace. Y mucho.



MUERTE 4

Este mensaje que ves en la pantalla lo resume todo: "Estás perdiendo el tiempo". Y es verdad; vayas por donde vayas te espera una muerte segura e instantánea. Cada habitación es una trampa mortal, y las pocas pistas que se te ofrecen no valen nada.



VEREDICTO

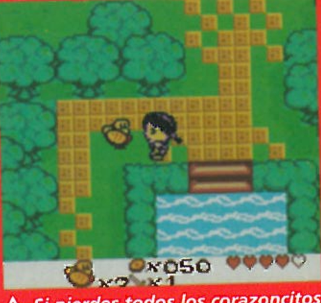
Se convierte demasiado a menudo en un juego de azar, donde tienes que probar y ver qué pasa. Un intento fallido.







Las secuencias de la "intro" son preciosas, pero lamentablemente no se ven imágenes de esta calidad en el juego en sí. Es una lástima.



Si pierdes todos los corazoncitos que tienes en tu inventario, entonces estás acabado. Adiós, querido Camelot.



Teniendo ocho mundos que conquistar tendrás para un buen rato.

QUEST FOR CAMELOT

¡EL RETO!

¿Eres capaz de completar el primer mundo, recolectando todo lo que hay en él, en menos de 30 minutos?

De: Titus **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, ningún problema. Pero las imágenes no lo son todo: Zelda sigue siendo lo mejor que hay.

¿Sin nada que hacer desde que terminaste Zelda? Tal vez éste es el fin de tu larga búsqueda.

IMPRESION-ANTE

Uno de los elementos más impactantes de Quest for Camelot es la "intro". Pocas veces se ha podido ver una calidad tan alta de animación de gráficos en la Game Boy, así que si posees este juego te puedes considerar afortunado. Y si además tienes una Game Boy Printer a mano podrás imprimir estas impresionantes imágenes. No tienes más que conectarla a la consola y pulsar "select" cuando veas una imagen que te guste, y ya tienes tu imagen mágicamente transportada desde la pantalla de la Game Boy hasta ese papel de pegatina. Y ahora puedes ir regalando las copias a tus compañeros y familiares. Un placer como éste no lo vas a encontrar en ningún otro lado.



Las leyendas siempre fueron un buen material de base para videojuegos. Si no tienes la imaginación suficiente, siempre puedes recurrir a una de las muchas historias tradicionales que existen, y adaptarla a tu gusto. Y es exactamente esto lo que sucede aquí. ¿Recuerdas al rey Arturo y su espada mágica llamada Excalibur? ¿Y a los caballeros de la mesa redonda? Pues he aquí la base de este juego.

Un buen día el malvado Sir Ruber roba la espada mágica, dejando al viejo rey Arturo como pasta de boniatoimpotente. Y para empeorar las cosas, Ruber amenaza con arrebatarle la corona al rey mediante dicha espada. Tras de ladrón, bufón.

Es aquí donde entras tú. Juegas con un personaje llamado Kayley (curioso nombre para alguien de la Edad Media). Tu misión consiste en salvar el reino de Camelot. Con ese cabezón que tiene, Kayley difícilmente llegará a competir con Lara Croft, con ese cabezón que tiene, , pero hay que decir que es una buena heroína: es curiosa, tiene muchos puntos de vida y es fácil de manejar.

La acción en si es la típica de todo juego RPG. O sea: recoger ítems, luchar contra enemigos y mantener largas conversaciones con amigos que te encuentras por el camino. Pero también están algunos elementos novedosos que dan una dimensión más al juego. Por ejemplo, hay un caballo que puedes montar, ítems que confieren poderes mágicos y atributos especiales a Kayley y algunos enrredos en la historia para despistarte.

Sin embargo, no todo es dulzura y color de rosa; el juego tiene sus fallos. Para empezar, te dan demasiado texto paraa leer, hasta el punto que no sabes si estás delante de una novela electrónica o qué. Cada vez que te dispones a hablar con alguien generas toneladas de parrafadas. A la larga, ya no tienes ganas de leer ni una sola palabra más, ni tan siquiera los textos esenciales. Además, el juego tiene demasiados callejones sin salida. Estarás felizmente andando por un camino cuando de pronto se acabará, forzándote a volver para atrás. Es muy molesto.

Si no existiera cierto juego cuyo nombre no mencionaremos, entonces *Quest for Camelot* sería muy atractivo. Pero ese otro juego sí existe, de manera que éste se queda como una alternativa que no está del todo mal. ¿Completaste Zelda? Entonces ésta es tu próxima parada.

VEREDICTO

No está mal, pero padece un exceso de textos. Además, está lejos de Zelda.



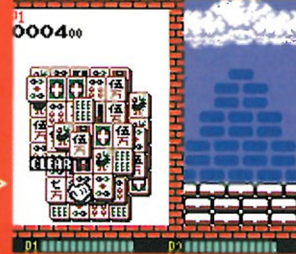


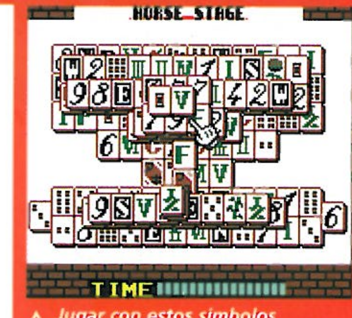
Aquí hay por lo menos cuatro diferentes jugadas posibles. Pero, ¿cuál de ellas te dará la ventaja táctica? Piensa, piensa...



La consola es un contrincante diabólico. Elimina a los principiantes en menos de un minuto. Atrévete si eres valiente.

Los ladrillos los mueve tu contrincante, sea humano o virtual.





Jugar con estos símbolos familiares facilita las cosas, sobre todo al principio. Más adelante querrás jugar con las fichas auténticas para impresionar a todo el mundo.

SHANGHAI POCKET

Editor: Infogrames/Sunsoft **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

No te dejes asustar por esos simbolitos tan raros. Se trata simplemente de dominó chino. Más o menos

Has visto alguna vez una de esas películas de artes marciales, como *Karate Kid*, en que hay un grupillo de tipos orientales sentados alrededor de una mesa llena de fichas con dibujos extraños? ¿Y que a continuación aparece Seagal, o el héroe de turno, tira la mesa al suelo y se lía a bofetadas, probablemente porque no comprende qué demonios significan las dichosas fichas?

Si tan sólo hubieran jugado alguna vez a *Shanghai Pocket*. Esta pequeña joya de Sunsoft es una buena manera de introducirse al mundo de los juegos de mesa asiáticos. Pero no es algo tan complicado como el *go*; recibes una buena cantidad de fichas y tienes que deshacerte de ellas encontrando las que formen pareja para poder sacarlas del tablero. La única diferencia con el juego de aparejamiento que usan los concursos de televisión (ya sabes, escoges dos pantallas y, si coinciden, te ganas una lavadora o algo así), es que juegas con los simbolillos chinos esos, que seguramente tendrán algún significado para quienes sepan leer en chino. Por suerte, también está la opción de cambiar estos símbolos por otros más conocidos. Esto resulta conveniente, porque a veces la pantalla de la Game Boy es demasiado pequeña para diferenciar ciertos iconos.

El juego en sí no es gran cosa, y sin embargo sorprende lo entretenido que resulta. Hace falta mucha táctica, ya que sólo puedes quitar las fichas de los bordes de cada capa. Y la Game Boy será un contrincante de mucho peso si tienes la desgracia de no estar jugando en contra de un adversario humano.

En definitiva, es un juego recomendable para los fans de cualquier tipo de puzzles.

¡EL RETO!

Gana a la consola en el nivel más alto del modo "Gold Rush"

¿Funciona en blanco y negro?



El único inconveniente es que es más difícil diferenciar las fichas. Aparte de esto, no presenta ningún problema.

VEREDICTO

Fácil de aprender, muy difícil de dominar. Un buen puzzle que funciona muy bien cuando se trata de dos jugadores.

4

TENDRÁS PARA RATO

Tienes tantas opciones a tu disposición en Shanghai Pocket que estarás entretenido durante horas.

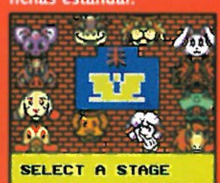
VARIACIONES

En total hay tres variaciones. "Shanghai" es el juego estándar para un jugador, mientras que "Kong Kong" y "Gold Rush" pueden jugarse con un amigo o contra la consola.



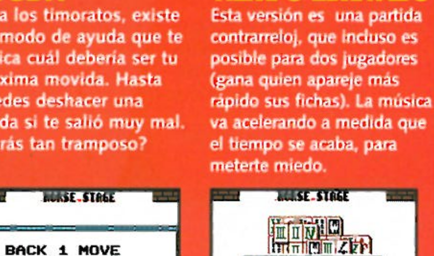
TABLEROS

Puedes escoger entre tres tableros, cada uno de ellos basado en el horóscopo chino. Varían en cuanto a tamaño y forma, pero todos son igual de difíciles, sobre todo si juegas con las fichas estándar.



TETE-A-TETE

Si utilizas un cable de enlace podrás jugar contra un amigo. También puedes probar a jugar contra la poderosa consola. Pero la maldita Game Boy se las sabe todas, y el nivel Experto ya es del todo imposible.



OPCIONES

Si los símbolos chinos son demasiado raros para tu gusto, puedes intercambiarlos por otros más familiares. Por ejemplo, números, fichas de dominó, dibujos de plantas, etc. Aun así, no lo tendrás fácil.



AYUDA

Para los timoratos, existe un modo de ayuda que te indica cuál debería ser tu próxima movida. Hasta puedes deshacer una tirada si te salió muy mal. ¿Serás tan tramposo?



TIEMPO LIMITADO

Esta versión es una partida contrarreloj, que incluso es posible para dos jugadores (gana quien apareje más rápido sus fichas). La música va acelerando a medida que el tiempo se acaba, para meterte miedo.



BUST-A-MOVE 4

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

La serie de largos puzzles de Tatio estrena juego de burbujas, con nueva capa de pintura y estilo innovador, para que te enganches desde el primer momento.

¿Funciona en blanco y negro?



Este juego sólo funciona en la Game Boy Color. Además, sería imposible saber lo que pasa con el monocromático.



Bust-a-Move, un juego nacido para el color, nunca fue fácil de jugar en la vieja versión monocroma de GB monocromática. Ahora aparece en formato de GB Color, y está mucho mejor.

Bust-a-Move 4 te introducirá en un nuevo y fascinante estilo de jugabilidad, con grupos de burbujas pendiendo de un precario sistema de polea. Pero ante todo, sigue siendo el *Bust-a-Move* de siempre, uno de los juegos de puzzles más populares de la historia. Como en casi todos los juegos de esta guisa, se basa en eliminar objetos de la pantalla agrupándolos en líneas de tres. La originalidad del *Bust-a-Move* radica en la combinación del *shoot 'em-up* y el puzzle tradicional, ya que tienes que disparar a las burbujas coloreadas con una pistola situada en la parte inferior de la pantalla. Puedes hacerlas saltar de los muros hacia zonas más truculentas, lo cual, como sabe todo veterano en *Bust-a-Move*, dependerá de que conozcas tus ángulos.

El nuevo estilo de burbujas que se balancean es una gran adición a la vieja fórmula, aunque su nivel de dificultad es tan intransigente que serás hombre muerto al menor paso en falso. Pero no importa, ya que todos aquellos que hayamos superado el viejo *Bust-a-Move*, recibimos con los brazos abiertos cualquier nuevo desafío.

La jugabilidad de esta versión es de lo mejor. La imagen está un poco descolorida, lo que es una pena, pero esto no le resta adictividad. Hay montones de puzzles para entretenerse, un modo de reto y un modo versus, para jugar contra el ordenador. Es casi el mejor juego portátil que el dinero pueda comprar y será la delicia de cualquier adicto al *Bust-a-Move* que esté buscando una versión portátil de su juego preferido.

BURBUJEANTE

Los dos modos del juego de burbujas...

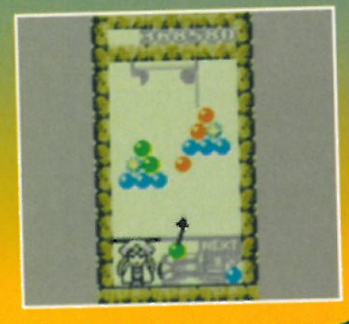
STANDARD

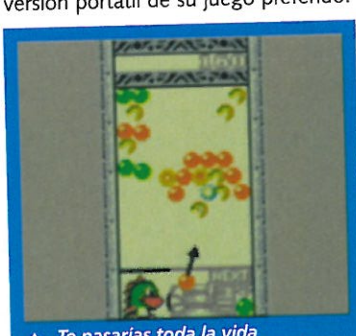
Las burbujas están suspendidas del techo y tienes que eliminarlas agrupándolas en líneas de tres antes de que lleguen a la meta. De vez en cuando, la pantalla se moverá para indicarte que un nuevo bloque de burbujas está a punto de caer como no te des prisa.



BALANCEO

Aquí te deshaces de las burbujas como siempre, pero tienes dos grupos de ellas suspendidas de una polea. Si añades más burbujas a un lado, crearás un desnivel que hará caer un grupo hacia la meta. Tienes que tener en cuenta las consecuencias de disparar a un lado o a otro, lo que añade un nuevo elemento estratégico al juego.





Te pasarías toda la vida eliminando burbujas... La brillante jugabilidad de esta saga no para de regresarse renueva con cada nuevo clásico de Tatio.



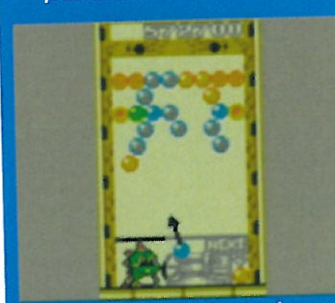
El modo versus contra el ordenador es la mejor forma de jugar, ya que los dos no parareis de eliminar burbujas.



Algunas de las pantallas son más grandes que otras, pero no por ello más difíciles.



¡Ja! En un minuto ya ha caído el primer jugador del ordenador. ¡Pobrecito!

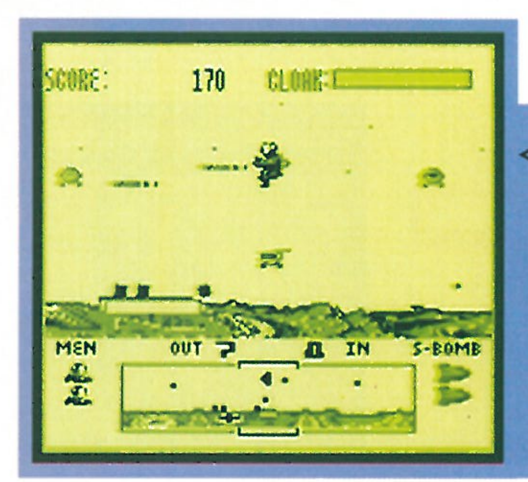


Hay más puzzles de un solo jugador que no están a primera vista. Depende de la ruta que sigas.

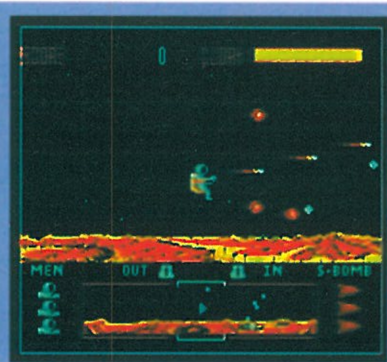
VEREDICTO

Excelente adición al vasto catálogo de puzzles inmejorables de la Game Boy. El recurso del color se encarga de imprimir la diferencia en esta nueva versión.





El fondo blanco es mucho mejor, puedes incluso contar en cuantos pedazos te han hecho volar.



En este planeta el clima es bastante duro.

Aprende a rescatar a las mujeres y los niños primero.

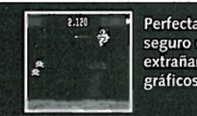
¡EL RETO!

DROPZONE

De: Acclaim **Precio:** 4.700 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Dropzone es como una pelea de novios: no sabes quién tiene la culpa, pero no puedes dejar de disparar.

¿Funciona en blanco y negro?



Perfectamente, y seguro que no extrañarás nada en los gráficos



¿Has pensado alguna vez lo que se siente al estallar en ochenta pedazos?

Si *Dropzone* fuera el nombre de una cucaracha, este título podría corresponder a la historia de uno de estos adorables animalitos recogiendo ciertos alimentos azules, y escapando al asedio de unas moscas verdes hambrientas y unas avispas supremamente decididas y rapaces. O podría tratarse de la lucha de un helicóptero rescatando pitufos de las garras de ciertas lechugas que dispararan garbanzos, y que, para colmo, tuviera que enfrentarse al mal humor de la OTAN. Lo cierto es que si no te dicen que se trata de un astronauta equipado de un propulsor, que está rescatando humanos (aunque te resistas a creerlo) y que combate un operativo alienígena para apoderarse del planeta donde transcurre la acción, nunca lo sabrías.

En pocas palabras, *Dropzone* es un juego del que no entenderás nada si no conoces la historia de fondo. Pero la historia es tan compleja y tan inútil para enfrentarte a lo que, en definitiva, ves en la pantalla, que no vale la pena explicarla mucho.

Lo que tienes ante tus ojos es un fondo, blanco o negro según escojas, la superficie de un planeta raro (o una tajada de pan vista de lado, da igual) y un "escáner", que es tan importante como lo de arriba. Tu tarea es poner a salvo esas cositas azules a la vez que eliminas la lechugas, o lo que sean esas manchas verdes, y acabar con todo lo que se mueva antes de que el menor contacto con cualquier inofensivo píxel marrón, o con uno de los mortales nmeyes (que debe traducir lampa voladora) acabe contigo tres veces seguidas. Si la situación se va complicando, puedes recurrir a hacerte invisible por algún tiempo (pero entonces ni tú mismo sabrás dónde estás) o disparar las bombas de plasma, que sí son bastante efectivas (de hecho, acaban con todo lo que haya en la pantalla molestándote).En realidad, tienes bastantes cosas que hacer, pero el problema está en que tienes que hacerlas todas a la vez, y cada vez más rápido. Y es que la inteligencia de los alienígenas es tan simple como mortífera: consiste en un cambio brusco entre la lentitud indiferente y el acoso sorpresivo, con preferencia por éste último, sobre todo por parte de los nmeyes, los nemesites, las spore con sus trailers y las storms. Como ves, las cosas no están nada tranquilas por aquí.

Dropzone es un arcade integral, desde el sonido hasta los gráficos; el conjunto de ruidos que te indican la aparición de un nmeye, o que un androide se prepara para atacar es tan áspero y monótono como el de cualquier juego de la Atari 2600. Respecto a los gráficos, en este juego podrás escoger entre un fondo oscuro y otro claro; con el último habrá alguna dificultad para esquivar las bombas que te lancen, pero con el fondo oscuro no sabrás dónde estás cuando actives la opción de invisibilidad (te recomendamos el fondo claro). Por otro lado, *Dropzone* es moderadamente adictivo; a pesar de su simplicidad, tienes que tener en cuenta bastantes detalles y adecuarte a los cambios de dificultad progresivamente; podría pensarse que esto hace a *Dropzone* más variado y entretenido, pero lo cierto es que la extrema rapidez que te exige y la austeridad gráfica del juego terminan fatigándote antes de empezar a sacarle gusto. El control de tu propulsor es endemoniadamente difícil, y a ese hecho hay que añadir que tienes muy poco espacio para volar y que tus enemigos son mucho más veloces que tú.

APRENDE DE LOS MAYORES

Si quieres alcanzar una alta puntuación en Dropzone, tendrás que conocer la estrategia precisa.

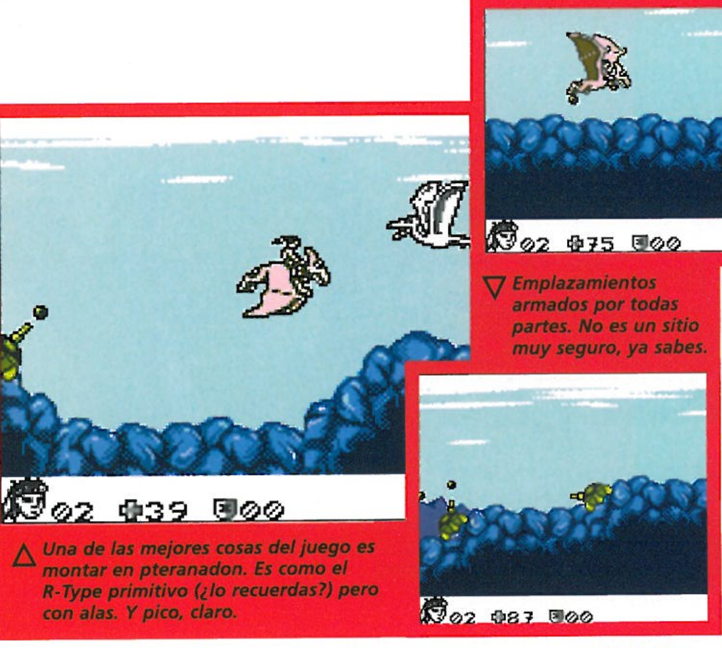
Ya sabes que tu misión implica actividades de ataque y rescate. Si decides eliminar primero a los alienígenas, luego lo tendrás muy fácil para rescatar los humanos, pero recuerda que cada androide se puede convertir en un nmeye si captura a un humano. Lo mejor es que dispares sin tregua al tiempo que dejas a salvo a tus compañeros. Puedes alcanzar velocidades muy altas con el propulsor, de modo que podrías darle la vuelta al planeta, pero esos excesos son poco recomendables en cualquier juego de scroll lateral: fácilmente terminas chocando con algún bicho al menor descuido del escáner. Será mejor que escojas alguna zona para combatir y rescatar, y luego pases a otra.



VEREDICTO

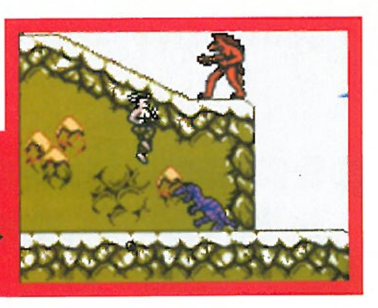
Dropzone ofrece lo que debe ofrecer un arcade: disparos y acción rápida y sin respiro. Es ideal para jugar en el metro.





△ Una de las mejores cosas del juego es montar en pteranadon. Es como el R-Type primitivo (¿lo recuerdas?) pero con alas. Y pico, claro.

▽ Emplazamientos armados por todas partes. No es un sitio muy seguro, ya sabes.



◁ Más vueltas en dinosaurio. Es algo más peligroso de lo que imaginas.

Tienes que correr y saltar ▷ mucho. Demasiado, en realidad.

UN ARMA EN EL HORNO

El derecho a poseer y llevar armas ...



Ah, las armas. El corazón de cualquier juego como Turok: son grandes, violentas y entretienen de maravilla. El poder limitado de la Game Boy no puede ni soñar con acercarse a bellezas como la Chain Gun o la Nuke, pero sigue manteniendo el sabor de esa acción que hace saltar las vísceras por los aires. Por desgracia, conseguir las armas es un lento proceso, ya que en los primeros niveles sólo cuentas con algunas bastante débiles, como la pistola o el arco, mientras que las más poderosas sólo las puedes obtener al final del juego.

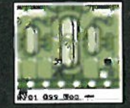
TUROK 2

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¡EL RETO!

Intenta acabar el primer nivel sin que te hieran. Es una hazaña sin precedentes.

¿Funciona en blanco y negro?



La versión en color utiliza una gama impresionante, pero la versión en blanco y negro es clara y se juega bien.

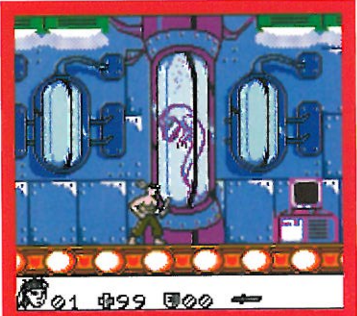
Después de dos apariciones triunfantes en N64, Turok se encoge para entrar a la Game Boy.

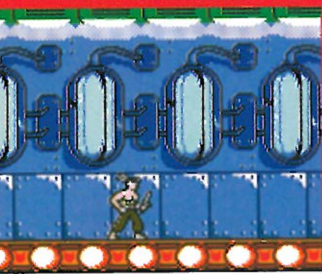
Sí, nuestro gran amigo ha vuelto. El exterminador de dinosaurios ha resurgido para aplastar los sesos a esos reptiles repugnantes. Pero no esperes nada demasiado parecido al *Turok* en primera persona de N64. Esta versión para Game Boy puede ufanarse de tener muchas armas pero en el fondo es un plataformas que saca todas sus ideas de cientos de plataformas anteriores (sobre todo de aquellos con la palabra "Mario" en su título).

En este juego tienes que correr y brincar tanto que casi no podrás dedicarte a matar dinosaurios; y todo ese correr y saltar terminará acabando con tu paciencia: se te convertirá en un eterno dolor de cabeza, debido sobre todo a que en la pantalla dominan unos píxels terriblemente definidos. Aunque tengas una precisión microscópica, el fracaso está asegurado. Todo eso está muy bien para poner a prueba tus habilidades, pero exige demasiada perfección destreza técnica si no quieres caer en el intento.

Dejando esto de lado, el juego es bastante entretenido. Hay una gran variedad de dinosaurios para aniquilar; puedes montar en un pteranodon, y encuentras todo el estilo *Turok* de siempre, al menos en lo que a armas se refiere; pues cuentas con un armamento tan diverso como curioso. Incluso el Fussion Canon tiene su espacio en esta versión para Game Boy, lo que es una buena noticia (aunque no pueda compararse con la potente devastación de pueblos que fue tan impresionante en N64). Hay que añadir que es un juego enorme, así que de ningún modo harás una mala inversión al comprarlo.

△ Dos dinosaurios al mismo tiempo. Turok se podía haber cargado más de los que puede dominar aquí.

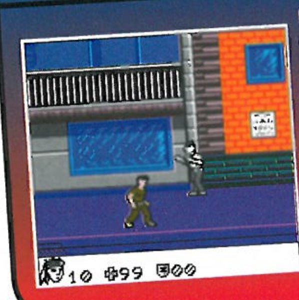




△ Bueno, ya estamos en el último nivel, repleto de embriones de dinosaurios. No es una vista muy agradable. ¡¡¡¡MAAAMAAAMAA-AMÁÁÁ!!!

MUY, PERO QUE MUY DURO

Un calvario infernal



El primer nivel es una de las partes más aburridas, irritantes y difíciles que jamás se haya visto en la pantalla de una Game Boy. Empiezas desarmado y tienes que abrirte paso entre un montón de enemigos (algunos de ellos a prueba de bombas) para encontrar la "carga de luz" que es una bolsa (sí, una bolsa) que te convierte en Turok y te ofrece una simple daga. Y entonces (¡no te lo pierdas!) tienes que volver al punto donde comenzaste, matando a todos los enemigos que te encuentres por el camino, para hallar la puerta que te traslade al segundo nivel ¿Injusto? Oh, sí. ¿Difícil? Ni te lo imaginas.

VEREDICTO

Inmenso, y con muchas cosas a las cuales meterle hincarle el diente; sin embargo, su énfasis en la perfección milimétrica puede volverse un poco irritante.



COMO...

personalizar tu



¡LÉEME!
Todo lo que quieras hacerle a tu Game Boy depende de ti, o sea que si te queda cutre, no nos eches la culpa a nosotros. Ten en cuenta que tienes que ser supercuidadoso si utilizas pegamento o un cutter. ¡Ah! Y si eres de nuestros lectores más jovencitos, pídele a un adulto que te eche una mano. O las dos. Venga, manos a la obra.

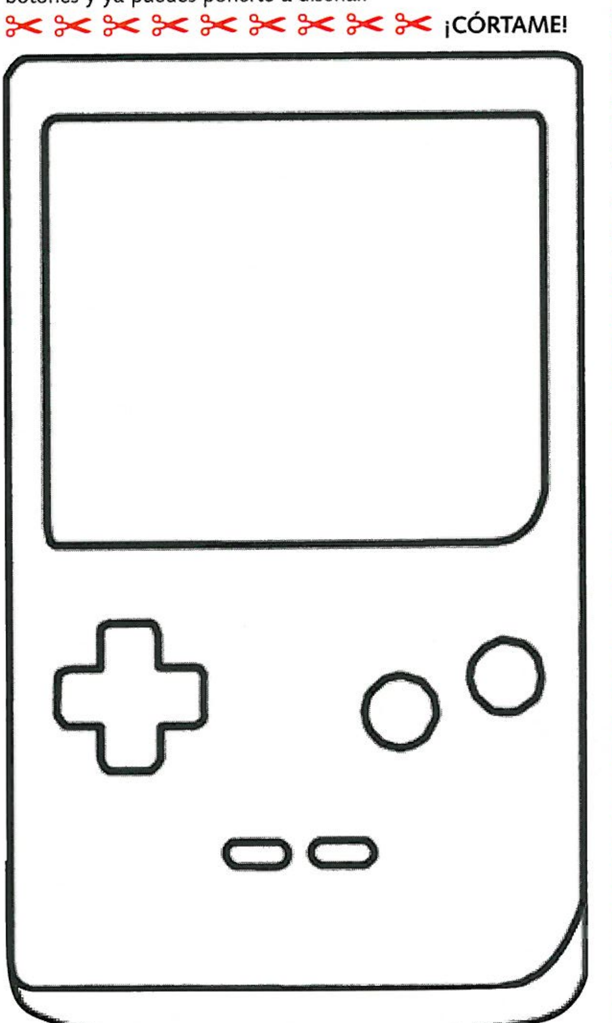
Las Game Boy son una pasada. Son geniales. De hecho, son tan geniales que cuando tienes una te conviertes en la envidia de todos tus amigos y parientes. Pero, ¿no sería todavía mejor que pudieras conseguir que tu amiguita electrónica fuese única? Pues ahora puedes: Si pones ganas y la personalizas, tu Game Boy dará mucho que hablar.

Para echarte una mano hemos preparado una clase intensiva con objeto de enseñarte a personalizar tu Game Boy. ¿Que quieres una funda de piel de leopardo? Eso esta hecho. ¿Te va más el rollo moderno? No hay problema, sigue nuestras instrucciones y tendrás en tus manos la Game Boy más original del planeta. Ponte ya manos a la obra y si por una de esas casualidades Jean-Paul Gaultier te descubre un día de éstos, no te olvides de hablar bien de nosotros.

PLANTILLA DE GAME BOY COLOR

Aquí tienes una plantilla de las sencillas para empezar la faena. Sólo tienes que recortar por la zona del D-pad, la pantalla y los botones y ya puedes ponerte a diseñar.

✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ¡CÓRTAME!



MODERNILLA

NECESITARÁS:
PAPEL ADHESIVO DE COLORES BRILLANTES, TIJERAS, NUESTRA PLANTILLA Y TODO LO QUE TU IMAGINACIÓN QUIERA AÑADIR.

NUESTRA SUGERENCIA:
PAPEL ADHESIVO CON HOLOGRAMAS.

QUE HACER:
Lo principal es dejar que tu creatividad fluya libremente. Puedes emplear todo lo que se te ocurra para decorar tu Game Boy. Nosotros hemos elegido papel con hologramas para este primer ejemplo. Es muy fácil de hacer, ya lo verás.

1 Lo primero que hemos hecho es utilizar la plantilla que tienes al lado izquierdo de esta página. Tomamos un trozo de papel verde con hologramas y, con la ayuda de unas tijeras y un cutter, le damos la forma de la plantilla.

2 Seguidamente separamos la parte adhesiva del protector y la pegamos en la parte frontal de nuestra Game Boy. Fácil, ¿no?

3 Para terminar le damos los retoques finales añadiendo pegatinas de varias formas y colores que venían incluidas con el papel adhesivo. Si ya te has animado, puedes pegar tiras de papel brillante a los lados de tu Game Boy, para darle el toque de gracia. Hagas lo que hagas, deja volar tu imaginación.

A LO SALVAJE

NECESITARAS:

UN FOLIO A4 DE PAPEL TRANSPARENTE, RETALES DE PIEL SINTÉTICA (PUEDES ENCONTRAR IMITACIONES DE PIEL DE CEBRA, DE TIGRE Y MUCHAS MÁS. NOSOTROS NOS HEMOS DECIDIDO POR LA DE LEOPARDO, QUE MOLA MÁS), PEGAMENTO, TIJERAS QUE CORTEN BIEN, SEIS TACHUELAS, AGUJA E HILO Y TRES HORITAS LIBRES.

QUE HACER:

Éste es un poquitín más complicado. Quizás seria una buena idea que reclutes a tus colegas o a tu familia para tu taller de manualidades.
Distinguiremos dos partes: La funda y el soporte. Esto último es lo que mantendrá la funda firme, evitando así que tu Game Boy se deslice dentro del misma mientras juegas. Empezaremos por la funda.

1 Haz una fotocopia de la plantilla de la Game Boy, porque esta vez vas a necesitar dos. Toma un retal del material (aproximadamente 21cm por 15 cm) y envuelve tu Game Boy con él, sujetando los extremos por medio de agujas. Cose a lo largo de donde se unen los extremos. Cose también la parte de abajo.

2 Ahora recorta la plantilla y colócala debajo del folio de papel transparente. Con la ayuda de un cutter, corta cuidadosamente los agujerillos para los controles y el D-pad. Ya tienes el soporte.

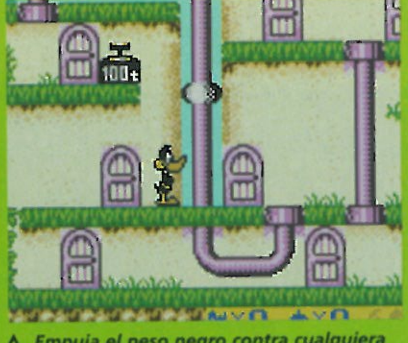
3 Coloca el soporte encima de tu Game Boy de manera que los botones encajen con los agujeros que has hecho. Pon un poco de pegamento a lo largo de los bordes de la parte frontal del soporte que has hecho. Ahora, introduce tu Game Boy y el soporte dentro de la funda. Una vez dentro, presiona suavemente el tejido para que quede pegado al soporte.

4 Saca ahora tu Game Boy y te quedará la funda con el soporte bien pegado. Mete un fajo de papel dentro de la funda para proteger la parte posterior de la misma mientras haces los agujeros necesarios en el tejido para la pantalla y los botones. Todo lo que tienes que hacer es dejar que el cutter se guíe por los cortes del soporte.

5 Para terminar, solo hay que coser un poco más de material por la parte superior de la funda y después añadir las tachuelas para poder abrir y cerrar (para colocarlas lee las instrucciones que vienen en la caja de las tachuelas). ¡Y ya está! ¡Una funda que no tiene precio!

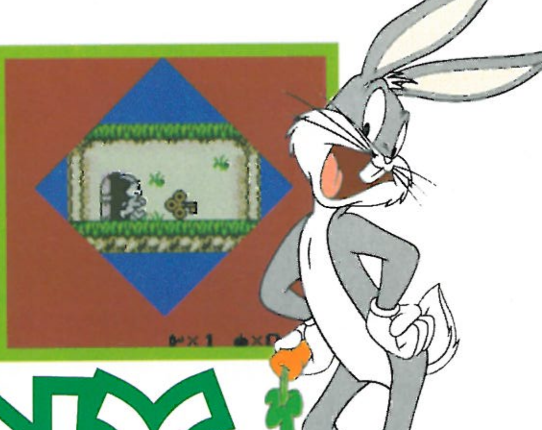
Para avanzar al siguiente nivel tienes que pasar por todas las puertas y conseguir las llaves.





Empuja el peso negro contra cualquiera de tus perseguidores. Le matas y te libras de un problema.

El castillo tiene cuatro niveles. Cada nivel está dividido en habitaciones que debes atravesar. Puedes tardar bastante tiempo.



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sin problemas. La imagen es clara. Pero Bugs y sus amigos están mucho mejor en color que en monocroma.

Vuelve tu conejo favorito. ¿Recuerdas Crazy Castle 1 & 2?

Conejos, patos, tiendas de antigüedades, bombas... En esta historia hay de todo. Empieza con Bugs Bunny merodeando por la tienda de antigüedades (debe de estar buscando un fósil de zanahoria...). Al leer un libro, Bugs descubre que un castillo cercano esconde un tesoro enterrado. Cualquier persona normal hubiera pensado que es una tontería, sin darle mayor importancia. Pero como Bugs es un conejo de dibujos animados famoso y muy curioso, decide salir a la caza del tesoro. Ésta es la trama que sustenta este juego de plataformas.

Crazy Castle se inscribe en el género de plataformas tradicionales, y se caracteriza por su sencillez y, ocasionalmente, por algún despunte de originalidad (nunca demasiado emocionante). Cada nivel está dividido en habitaciones y en cada una tienes que conseguir las llaves para acceder al siguiente nivel. Hay muchas puertas que esconden secretos. Los otros personajes de los dibujos Looney Tunes, por ejemplo el pato Lucas y Piolín, te van a complicar la vida. Lo mejor es esquivarlos o destruirlos (puedes utilizar bombas o pesos). Este juego no te cansará las neuronas, sólo las mantendrá entretenidas. Es divertido, pero tiene bastantes limitaciones. El problema principal es que Bugs no puede saltar. Una restricción con consecuencias estratégicas: debes evitar que Bugs se quede encerrado en una esquina o en un lugar sin salida. Pero es impensable que un conejo no pueda hacer lo que es propio de su especie: saltar.

Así pues, *Crazy Catle 3* ofrece algunas novedades y mucho entretenimiento. Pero las limitaciones de Bugs son de lo más frustrante.

¡EL RETO!

¿Puedes terminar el primer sector de habitaciones en menos de media hora? Si puedes, eres un superdotado.

¡A VOLAR!

El conejo no puede saltar, pero puede hacer otras cosas ...

FLECHA HACIA ARRIBA

Como dice el dicho: lo que sube, baja. Si andas sobre uno de estos bloques especiales, puedes hacer volar a Bugs. Es fácil, sólo tienes que subirte y dirigir a Bugs hacia donde quieras que vaya. Pero cuidado, los malos también pueden usarlo.



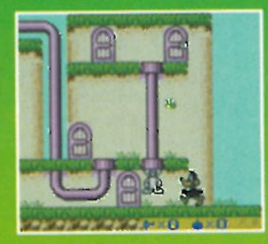
LA PARRA

Es la forma más habitual de cambiar de nivel. Sólo tienes que pulsar arriba o abajo cuando estés junto a una parra, y te moverás en esa dirección automáticamente. Que los malos no te capturen mientras estás trepando, si no es muerte asegurada.



LAS CAÑERÍAS

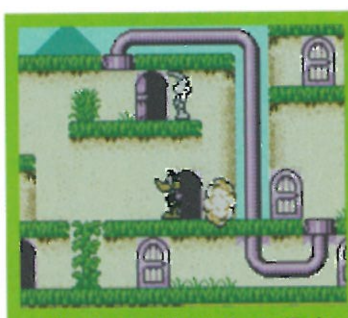
Una forma curiosa de avanzar. Cuando estés encima o debajo de una cañería, pulsa arriba o abajo y te moverás en esa dirección. Al atravesar la cañería, tu personaje se mueve de una forma muy divertida.



POR LAS ESCALERAS

Una manera muy fácil de avanzar. Sólo tienes que pulsar arriba o abajo, según dónde quieras ir, y aparecerás en el nivel siguiente. No tienes que seguir una dirección determinada, está bien que puedas ascender o descender.





El pelmazo del pato Lucas. En los dibujos animados quiere robarle protagonismo a Bugs y aquí le persigue.

VEREDICTO

Un poco frustrante, ¿dónde se ha visto un conejo que no pueda saltar? Aparte de la mutación, está bien.



¡VIVA LOS SUBJUEGOS!

Los subjuegos de Rugrats añaden un poco de interés al juego.

BOTE!
Encarnas a los gemelos y tienes que bajar por el río, en el pequeño bote construido con hojas. Esquivando enemigos como el pez. Poco difícil y muy divertido.



CARRO DE MINAS!
Subjuego un poco flojo. Se trata sólo de saltar, esquivando los agujeros de la pista.



Funciona en blanco y negro?



Se puede jugar sin problemas. Pero es una lástima perderse el fantástico colorido de los gráficos.



△ *Tommy pasea por el bosque y se encuentra con una especie de araña espantosa.*



△ *Una mofeta. ¿Sabes cómo cargarte al enemigo? Saltando sobre su cabeza.*



△ *En la camilla del dentista. Estos gráficos son de los mejores que se han visto en la Game Boy.*

RUGRATS

Editor: Proein **Precio:** 5.990 ptas. **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

"Caramba Tommy, este universo Game Boy es muy chulo." "¡Cierra el pico!"

R*ugrats*/Game Boy está en la misma onda que la serie para la tele que triunfa en el mundo. Un juego sencillo, sosegado y agradable. Simple y entretenido, a veces demasiado básico, con pocas sorpresas.

Puedes escoger entre Tommy o Chucky. Tu misión como uno de los Rugrats consiste en sortear plataformas al estilo *Mario* (pero no tan buenas). Tendrás que conseguir los ítems necesarios para poder abrir cada nivel. Hay 10 niveles en total, con un diseño increíble. Los ítems son los objetos favoritos de los bebés. El juego se parece al *Mario* de hace algunos años, aunque con mejores gráficos.

Pero unos buenos gráficos no son suficiente para rescatar a un juego de la mediocridad. Afortunadamente *Rugrats* tiene algo más que una "cara bonita". Los niveles son extensos, variados y muy divertidos. Entre las novedades se incluye un paseo en carreta al estilo Indiana Jones. A medida que aumenta el nivel de dificultad, disminuye el tiempo disponible para cada acción y se multiplica el número de ítems. Cada vez tienes menos margen de error.

Rugrats no es un juego deslumbrante, pero sí muy entretenido. Es tan variado, con tantas plataformas por atravesar, que te va a tener ocupado durante un par de semanas.

¡EL RETO!





△ *En la consulta del médico, maravillosas plataformas a distintos niveles. Al menos tiritas no faltarán.*

TÓMAME

En cada nivel hay una serie de ítems que necesitas obtener para poder salir de la sección.

CARRO DE MINAS
Genial. Se encuentran por el suelo y son fáciles de obtener.

MUÑECA
Lo de muñeca es un decir. El personaje en cuestión aparece por todas partes. Está bien.

VITAMINA X
Para encontrar el recipiente con pastillas tendrás que explorar el terreno. Intenta saltar sobre los globos.

PULVERIZADOR
Hay muy pocos. Escondidos o colocados en sitios impensables.









VEREDICTO

Rugrats es un juego de plataformas parecido a Mario, creado con mucho estilo. No va a alarmar a Nintendo. No dura para siempre, pero mientras dura es genial.

4

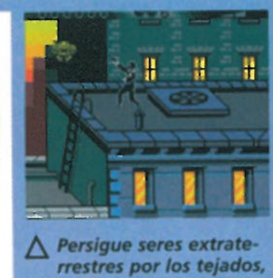
Al terminar un nivel, un personaje de los dibujos animados Men in Black explicará la siguiente misión. Es como un oasis de belleza en medio de un desierto de mediocridad.



Este personaje fantasma aparece siempre al final del nivel. Si le llenas de plomo desaparecerá, para volver con más fuerza en el nivel siguiente. El maldito tiene la manía de lanzarte vainas nocivas.

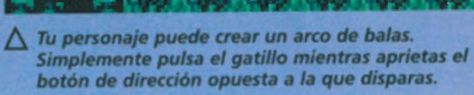






Persigue seres extraterrestres por los tejados, bajo la luz de la luna.





Tu personaje puede crear un arco de balas. Simplemente pulsa el gatillo mientras aprietas el botón de dirección opuesta a la que disparas.

MEN IN BLACK

De: Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Pues no hay mucha diferencia. El juego y los gráficos son igual de malos en color que en blanco y negro.



Llegan los Men In Black. Mejor esconderse hasta que desaparezcan ...



Quizá escuches un leve tictac. Eso, amigo mío, es el sonido de una bomba de tiempo. Pero no te preocupes,; simplemente estamos intentando volar nuestro cartucho de Men in Black por los aires. Este título de Interpaly es un juego tan mal pensado, tan carente de diseño y tan poco interesante que realmente queremos verlo volar en mil pedazos de plástico y metal ante nuestros ojos.

La animación utilizada para el investigador de aliens vestido de negro en realidad no es mala, de modo que te vas dejando llevar por una cierta sensación de seguridad. Pero es sólo un espejismo. Cuando empiezas a caminar de izquierda a derecha, un par de esqueletos andantes caen del techo sin previo aviso y se dedican a golpearte la cara. Te levantas, andas un poco, y de nuevo tienes que aguantar lo mismo. La historia se repite hasta la saciedad, hasta que ya no quieres ni levantarte.

¡EL RETO! Termina el juego de una tirada, si es que lo aguantas.

No es sólo la tremenda ausencia de variedad lo que mata a Men in Black. Los gráficos, o son malos, o están descaradamente inconclusos. Los aliens se deslizan por la pantalla con apenas una pizca de animación. Hasta el último de los alienígenas te fulmina sin que tengas tiempo de reaccionar. Y lo peor, el sistema para correr, -pulsando dos veces-, es tan incómodo que es casi imposible utilizarlo.

Pero la principal razón del fracaso de Men in Black es que todo lo que puedes hacer es andar y disparar contra criaturas ridículas. Bueno, ya quedan apenas unos segundos: tres, dos, uno, cero ... ¡BOOM! Al menos hubo un final feliz.

TONTOS Y FEOS

Algunas de las horribles "'bellezas"' que enfrenta el grupo de los MIB ....

NIVEL 1
Unos aliens patéticos toman la sede central de los MIB. Están en el bar haciendo de las suyas a tu costa. Qué poco considerados. Venga, a ver si les das una buena lección.

NIVEL 2
Los aliens andan enfurecidos por el corazón de Manhattan. Hay extraterrestres grotescos y balas por todas partes. Y cerebros con ojos saltando por los aires.

NIVEL 3
Transcurre en las cloacas. Si caes al agua, ratas pestilentes te morderán hasta acabar contigo. El jefe del final del nivel es un ser repugnante que te lanza mocos. Un chico encantador.

NIVEL 4
El aeródromo está amenazado por una plaga de Vermax (¿qué demonios es eso?). Vuela hasta allí y verás más cerebros voladores, horripilantes serpientes verdosas, y enemigos idénticos a los de niveles precedentes.

NIVEL 5
Los penosos aliens andan sueltos y han tomado los tejados. La acción transcurre sobre las casas de los pobres ciudadanos. Ha aumentado la dificultad, los larguiruchos alienígenas ahora disparan con sus propias armas. ¡Qué miedo!







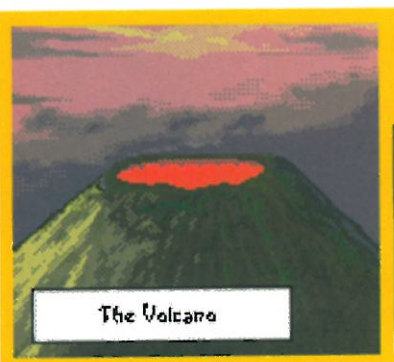




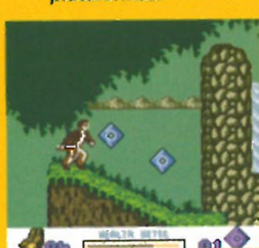
VEREDICTO

El peor juego para Game Boy que hallamos jugado alguna vez. Sería más divertido jugar al escondite en un ascensor.





El tercer nivel. Encontrarás lava, esencial para las plataformas.



¡Ah, lava! Ya te lo hemos dicho, ¿no?



Pilla las cosas azules que giran. Están ahí para eso.

Creíamos que los desiertos eran llanos, pero parece que no.





PITFALL BEYOND THE JUNGLE

De: Interplay **Precio:** 6.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Conoces algún juego más viejo que las series Pitfall? Nosotros tampoco.

Hace casi dos décadas que Pitfall Harry ya merodeaba por pantanos infestados de cocodrilos. Desde entonces ha tenido tiempo de pasar el apellido a su hijo, Pitfall Harry Junior. Por suerte, el joven Harry Junior no es un estudioso obsesionado por la informática. Es como su padre, un apasionado de los viajes a lugares exóticos, siempre dispuesto a arriesgarse en busca de aventuras. De tal palo, tal astilla. Harry Junior es idéntico a su padre. Pero es más grande y se mueve mucho mejor. Las selvas que atraviesa son más bonitas que las que cruzó su padre. Pero en el fundo Harry Junior es sólo un derivado que ha usurpado la personalidad del padre. Aún pierde tiempo saltando simas imposibles, colgando de parras (y demás), y los habitantes de la jungla todavía le persiguen.

Pitfall: Beyond the Jungle es un plataformas bastante bueno, sin llegar a ser genial. Los gráficos son impresionantes y la acción es muy rápida, pero el juego es un tanto repetitivo. Es un salto después de otro, hasta que te cansas. Cada uno de los cuatro episodios está dividido en secciones, y no consigues un *password* hasta que terminas un episodio completo.

Pitfall Harry no es de los peores juegos del mercado. Pero con competidores como *Warioland*, es probable que el pobre Harry se quede un poco atrás. Los nostálgicos seguro que corren a comprarlo, pero los demás podemos esperar.

En los niveles de hielo, no hay enredaderas. "¿Por qué?", pregunta un bobo cualquiera.





Por si no lo sabes, éste es Pitfall Harry Junior.

¿Funciona en blanco y negro?



Pierde algo de definición pero la calidad es aceptable. Lo importante es que se puede jugar igual de bien.



La violencia es inevitable. Harry y su hacha a punto de guerra.



¿Un fantasma? No, un géiser de vapor. Fundirá todo el hielo.

VEREDICTO

No está mal, pero tanto salto aburre. Hace ilusión encontrarse con un viejo amigo.



BIOGRAFÍA

¿Quién demonios es el tal Pitfall Harry? Continúa leyendo.

Pitfall apareció en los tiempos de las mastodónticas VCS Atari, en la época de las cavernas. Entonces saltaba pozos, esquivaba escorpiones y se colgaba de cuerdas. Pero no sabemos por qué lo hacía. Andaría en busca de algún tesoro.... Fue un exitazo y a principios de los 80 Pitfall 2 conquistaba todos los sistemas conocidos, incluso el ZX Spectrum. Harry había conseguido amigos y la habilidad de viajar en globo. La banda sonora era pasable. Pitfall 2 funcionó bien, pero no era tan bueno como Pitfall. Harry se retiró. Afortunadamente, a pesar de su vida ajetreada, tuvo tiempo de reproducirse. El linaje Pitfall continuaría unos años después con versiones para PC. Salieron nuevos títulos, entre los que se incluye el decepcionante Pitfall 3D para PlayStation. Y ahora Pitfall se dispone también a conquistar la Game Boy Color. Probablemente no lo consiga, pero está bien que la vieja leyenda vuelve a intentarlo. Es igual que Elvis.



Aquí no se ve, pero tendrás que dar unos volantazos impresionantes. Aunque parezca difícil de creer.



Es un poco soso, pero las curvas de Top Gear son una pasada.



La pista del desierto. Mejor escoger un coche con tracción en las cuatro ruedas.



¡Un maldito adelantamiento! No es recomendable golpear al adversario por detrás.

TOP GEAR POCKET

¡EL RETO!

Consigue el mejor tiempo en la carrera de la Jungla, en el modo Time Attack.



¿Funciona en blanco y negro?

Ni hablar. En la caja y en el manual de instrucciones dice: "Sólo para Game Boy Color". Y es verdad.

De: Kemco **Precio:** 6.490 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Kemco acerca Top Gear a la Game Boy, dotándolo con efectos de sonido.

Top Gear Pocket es una pasada. Viene con un Rumble Pak incorporado, es más pequeño que en la N64 pero aún puede darte algún susto. El Rumble Pak es una novedad genial, ojalá otros lanzamientos Game Boy sigan el mismo ejemplo.

Es una lástima que *Top Gear Pocket* no sea tan sobrecogedor como el accesorio que incorpora. Aun así, es un juego de carreras divertido, parecido al *V-Rally* de Game Boy pero con un manejo más realista.

No te esperes grandes sorpresas. Se trata de adelantar ocho coches y ganar la carrera. La pista es un zigzag con un sinfín de baches. Tu misión es sobrepasar a cada uno de tus rivales, que tienen la manía de conducir por el medio de la carretera. Las últimas pistas tienen propiedades específicas que afectarán tu conducción. Pero en el fondo, *Top Gear Pocket* no pone a prueba realmente tus habilidades como conductor.

No es un juego absolutamente formidable, pero es muy divertido. Sin los efectos de sonido no hubiera conseguido 4 estrellas, pero esta novedad merece un reconocimiento.

VEREDICTO

Es sólo un juego de carreras, pero con muchas emociones fuertes y curvas de campeonato.



A PUNTO PARA LA CARRERA

El motor está que arde. Es el momento de conquistar la carretera.

Un juego de carreras necesita buenas pistas. Las del nuevo juego de Kemco te van a hacer tambalear. Son pistas especialmente creadas para la maravilla de 8 bits, la Game Boy Color. El juego consiste básicamente en una serie de curvas, con subidas y bajadas, muy bien diseñadas. Los gráficos no son muy detallados. Aun así, tener que adelantar un coche cada vez es más difícil de lo que parece.





¡COCHES!

No se puede salir de casa sin uno, en Top Gear Rally es imposible.

¡Coches, qué gran invento! Todas esas ruedas y puertas ... son maravillosos. En Top Gear Pocket son sólo pequeñas manchas de color, pero son manchas muy bien escogidas. Cada coche tiene características propias (manejo, aceleración y velocidad máxima). Para ganar es esencial escoger el coche apropiado para cada carrera. Por ejemplo, si escoges el modelo Type-LE para curvas cerradas, sufrirás de lo lindo. Una mala elección origina patinazos y provoca que el Rumble Pak vibre.

CAR SELECT
TYPE-IP
4WD
TOPSPEED
ACCELERATION
HANDLING



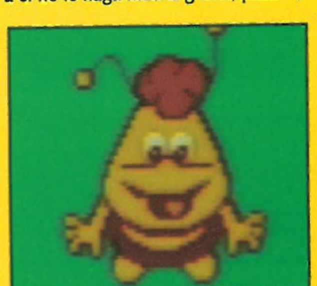
ENTRAÑABLES

Maya no es sólo una abeja. Es la reina de la simpatía y viene acompañada de sus mejores amigos.

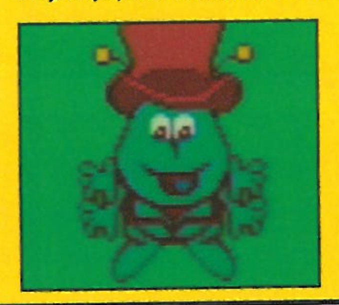
MAYA
Es la estrella de la fiesta y el único personaje que puede activar palancas; por eso es perfecta para explorar el territorio. Si la utilizas conjuntamente con los otros personajes, Maya puede llegar a cualquier parte.



WILLY
Esta pequeña abeja es un miembro fundamental del grupo. Las otras abejas pueden pararse sobre su cabeza y utilizarla como trampolín para llegar a áreas antes inalcanzables. (Probablemente a él no le haga mucha gracia, pero ...)



FLIP
Este saltamontes posee una cabeza elástica. Los otros personajes pueden brincar sobre su cabeza para aumentar el alcance de sus saltos. Esto significa que cuando él y Maya suben a la cabeza de Willy, Maya puede saltar mucho más alto.





Maya y sus amigos forman un equipo perfecto, pero tienes que hacer que trabajen unidos.

¡EL RETO!



Consigue todos los bonus de los cuatro primeros niveles. No será nada fácil.

MAYA THE BEE AND HER FRIENDS

De: Acclaim **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Se trata de algún híbrido entre un plataformas y un puzzle? Parece una combinación bastante curiosa, ¿verdad? La Abeja Maya tiene algo especial, es un juego diferente.

Las avispas son terribles. La única manera de evitar su picadura es empezar a correr como un condenado cuando alguna se te acerca. Sin embargo, las abejas son unos angelitos. Sólo se preocupan de recoger polen, zumbar y producir miel para nuestro desayuno. Son grandes y peludas, y jamás se desviarán de su camino para picarte. Por esto, *La Abeja Maya* cae mucho mejor que *La Avispa Wally*. Además, Maya es el insecto más encantador que puedas encontrar.

El juego consiste en conseguir que Maya y sus amigos atraviesen los numerosos niveles mientras rescatan otras abejas que han sido atrapadas en telarañas gigantes. Dejando de lado el hecho de que controlas a tres personajes, *La Abeja Maya* no se parece a ningún otro título para la Game Boy. Es, en realidad, un juego surrealista.

Maya y sus amigos tienen habilidades particulares, así que si quieres atravesar los niveles tendrás que lograr que trabajen en equipo. (Maya, por ejemplo, es la única que puede pulsar interruptores.) Encontrarás que cada nivel, tomado independientemente, está muy bien diseñado, y con puzzles bastante lógicos, que además abundan. En resumen, *La Abeja Maya* es ese tipo de juego que nunca te acaba cansando. Una verdadera pasada.

TRUCOS Y TRAMPAS

Vamos a dar una vuelta por el primer nivel. Aquí las cosas aún son fáciles, pero luego se complican.

UNO
Coloca a Willy detrás de la plataforma para que Maya pueda subirse a su cabeza y saltar al nivel superior. Haz que Maya suba la escalera, pero ten mucho cuidado con la araña. No puedes destruir a los malos, así que si les tocas estás muerto.



DOS
Tienes que llevar a Flip por el suelo hasta que esté junto a la amiga de Maya que está atrapada. Cuando Maya pulse el interruptor para destruir la telaraña, Flip tiene que estar allí si quiere rescatar a la rehén. (Tendrás que ser rápido, porque la telaraña vuelve en seguida.)



TRES
Finalmente, para destruir las telarañas que aprisionan a su amiga, Maya tiene que saltar hacia arriba y pulsar el interruptor. ¡Y ya está! terminaste el Primer Nivel. Sabemos que parece fácil, pero espérate a llegar a niveles posteriores y verás.



VEREDICTO

Un puzzle-plataformas cautivador con gráficos excelentes que a buen seguro te mantendrá jugando durante mucho tiempo.





¿Funciona en blanco y negro?



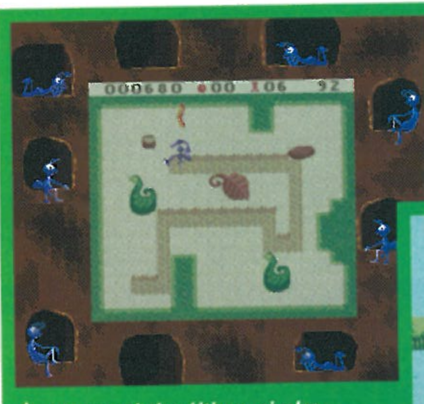
La Abeja Maya también hace de las suyas en blanco y negro. Pero el color le sienta mucho mejor.


Busca los bonus que aparecen en cada nivel.


Cuando la araña mata las tres plantas, es Game Over.



No te puedes quedar sin ella



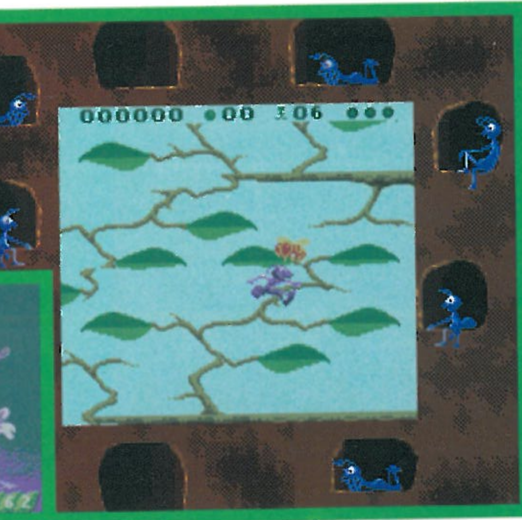
Algunos de los últimos niveles son difíciles. De todos modos, tienes que ser muy inepto para no terminarlos.



Flik puede enorgullecerse del trabajo de animación, que es uno de los mejores que se hayan realizado para la Game Boy.



¿Aún no has visto la película? ¿Y por qué no? Ve a verla... aunque sólo sea por las escenas sobrantes añadidas el final. ¡Es magnífica!



A BUG'S LIFE

De: Proein **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿De qué se quejan estos bichos? Nadie los ha pisado... todavía.

Te gustaría convertirte en insecto? Creemos que no. La vida de la hormiguita debe de ser dura, y aún sería peor la vida de una hormiguita sin hormiguero. Pues bien: ésa es la situación en la que se encuentra la pobre hormiga obrera Flik. Es una apátrida. Una paria. Una marginada. Y, sin embargo, la pobre muchacha tiene buenas cualidades; sólo hace falta que se las demuestre a sus congéneres. Ahí intervienes tú. Se te ha encomendado la misión de guiar a Flik por el buen camino para que recupere el buen nombre entre sus camaradas. ¡Hurra!

Tienes que conducir a nuestra pequeñuela por todos los niveles, empezando por las tareas que te imponga la odiosa banda de Hopper el Saltamontes. Así, en el primer nivel tienes que encontrar montones de piezas de una máquina que cosechará más comida; sólo así lograrás que los sicarios de Hopper te dejen en paz. De todos modos, tu objetivo final es dejarlos fuera de juego, y para cuando termines todos los niveles te habrás ganado el respeto de tus compadres y podrás andar con la cabeza bien alta. Porque, en definitiva, habrás salvado a toda la colonia.

Como suele ocurrir con todos los juegos basados en personajes de Disney, la acción es simple y de tipo plataformas: tienes que andar de derecha a izquierda recogiendo cosas, saltando y arrojando objetos al enemigo.

El propio Flik es un personaje muy adecuado para la Game Boy. Puede dar largos saltos, agacharse, arrastrarse, arrojar objetos y correr; además, se mueve con gracia y flexibilidad. Las nueve misiones se distinguen por su excepcional variedad: si quieres acabar el juego, habrás de esforzarte por modificar tu estilo de juego al comienzo de cada misión. Pero si ya has visto la película, reconocerás la mayoría de los escenarios. (Tu viaje te llevará a Isla Hormiga, la Ciudad y el Cañón de Riverbed, entre otros.)

A Bug's Life es una aventura variada e interesante, con una buena realización. Ofrece muchas sorpresas. A los fans de *Bichos* les encantará. Aunque también creemos que el juego debería durar más.

¿Funciona en blanco y negro?



Pues no. Aunque, si sólo quieres ver un personaje de Disney en acción, puede resultar divertido.



¿Puedes completar los dos primeros niveles en menos de 15 minutos?

VEREDICTO

Es un juego variado, entretenido y atractivo. Quizá demasiado fácil. Si te gustó la película, esto te encantará.



BAILANDO CON HORMIGAS

No hay que recurrir a los anuncios de cerveza para ver hormigas bailarinas. Flik domina todos los movimientos...

¡PARA ARRIBA!
El primer movimiento difícil que nuestro amigo tiene que dominar es el salto. No tendrás muchos problemas. Cuando lo controles (practica con alguna música apropiada), el juez te dará un seis en gracia artística.

¡LANZAMIENTO!
Recoge una de las pequeñas bolas negras que encontrarás por el camino (no dejes que se te caigan encima, porque te harían daño) y arrójasela al primer enemigo que te encuentres. ¡Qué hormiga! ¡Cualquiera se la encuentra en un callejón a oscuras!



AGÁCHATE
Parece que sólo los bebés de hormiga tengan que andar a gatas, pero te conviene dominar esta técnica para que Flik pueda pasar por huecos y oquedades, sobre todo en los últimos niveles. Pulsa el D-pad e indica la dirección en la que quieras ir.



¡DALE PIERNA!
¡Que enrojezcan de envidia los corredores de la maratón! Flik corre tan rápido como Jimmy Saville y los demás. Sólo tienes que pulsar el botón B e indicar la dirección que prefieras. Tu pequeño amigo seguirá la orden con diligencia.





Pero, ¿no ves que tu consola está deprimida porque no tiene nada que ponerse cuando la llevas a una fiesta? ¡Egoísta! Anda, cómprale uno de estos complementos y convierte a tu acompañante favorita en la reina de todos los saraos.

ADAPTADOR PARA EL COCHE ★3

2.000 PESETAS

Este artilugio te permite conectar tu consola en la entrada del encendedor del coche. Tiene la ventaja de que, mientras juegas, impides a tus padres que fumen.

RUMBLE PACK ★3

3.490 PESETAS

Este estrambótico accesorio de Interact hace las veces de amplificador de sonido y rumble pack, aunque no parece vibrar tanto en respuesta a la acción del juego como a los sonidos que emite la consola.

INTERACT COLOUR PROTECTOR ★4

1.295 PESETAS

Una robusta cubierta de caucho para tu Game Boy Color. La defenderá de golpes y baches, pero no de una caída seria. Cuidado con los precipicios.

BOLSA DE VIAJE NINTENDO ★5

1.995 PESETAS

Tiene dos compartimentos y espacio para cuatro Paks y una Game Boy. El acolchado protege tu consola de cualquier contingencia mientras paseas por ahí recogiendo setas, profanando tumbas, etc.



PROTECTOR BLAZE

1.990 PESETAS

Para: Game Boy Pocket

Una vez hayas encajado tu Game Boy en esta monstruosidad rosa, te será casi imposible sacarla de ahí. Proteger, protege, pero qué fea es la condenada.

CABLE DE ENLACE

1.295 PESETAS

Es difícil decidirse por una marca. Todos hacen lo mismo y lo hacen igualmente bien. Los de Nintendo y Fire Cable son de los mejores.



CARTERA GAMESTER

1.490 PESETAS

Para: Game Boy Color/Pocket

En negro y plata, es posiblemente la bolsa de GB más elegante del mercado. Le caben dos Pak, además de tu Boy. Ideal para ir a la ópera.

BOLSA DE VIAJE ELECTRONICS BOUTIQUE

2.100 PESETAS

No está nada mal. Por el estilo de la de Nintendo, aunque con un solo compartimento. También te sirve para guardar una cabeza jíbara.





ESTUCHE NINTENDO

795 PESETAS

El estuche básico de Nintendo. Muy compacto, está acolchado para una mayor protección y tiene un diseño fantástico. El mejor de su clase.

ESTUCHE ELECTRONICS BOUTIQUE

1.990 PESETAS

Para: Game Boy Color

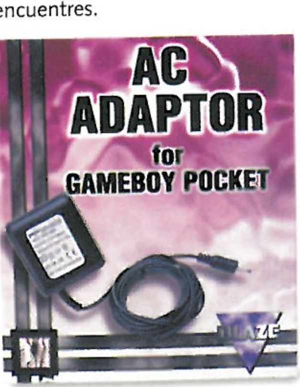
Abulta más que el de Nintendo, pero tiene espacio para un juego extra y un cable de enlace. También puedes gardar el rosario...



ADAPTADOR AC

1.690 PESETAS

Todos los adaptadores de corriente alterna tienen un rendimiento similar, así que compra el más barato que encuentres.



BATTERY PACK

3.000 PESETAS

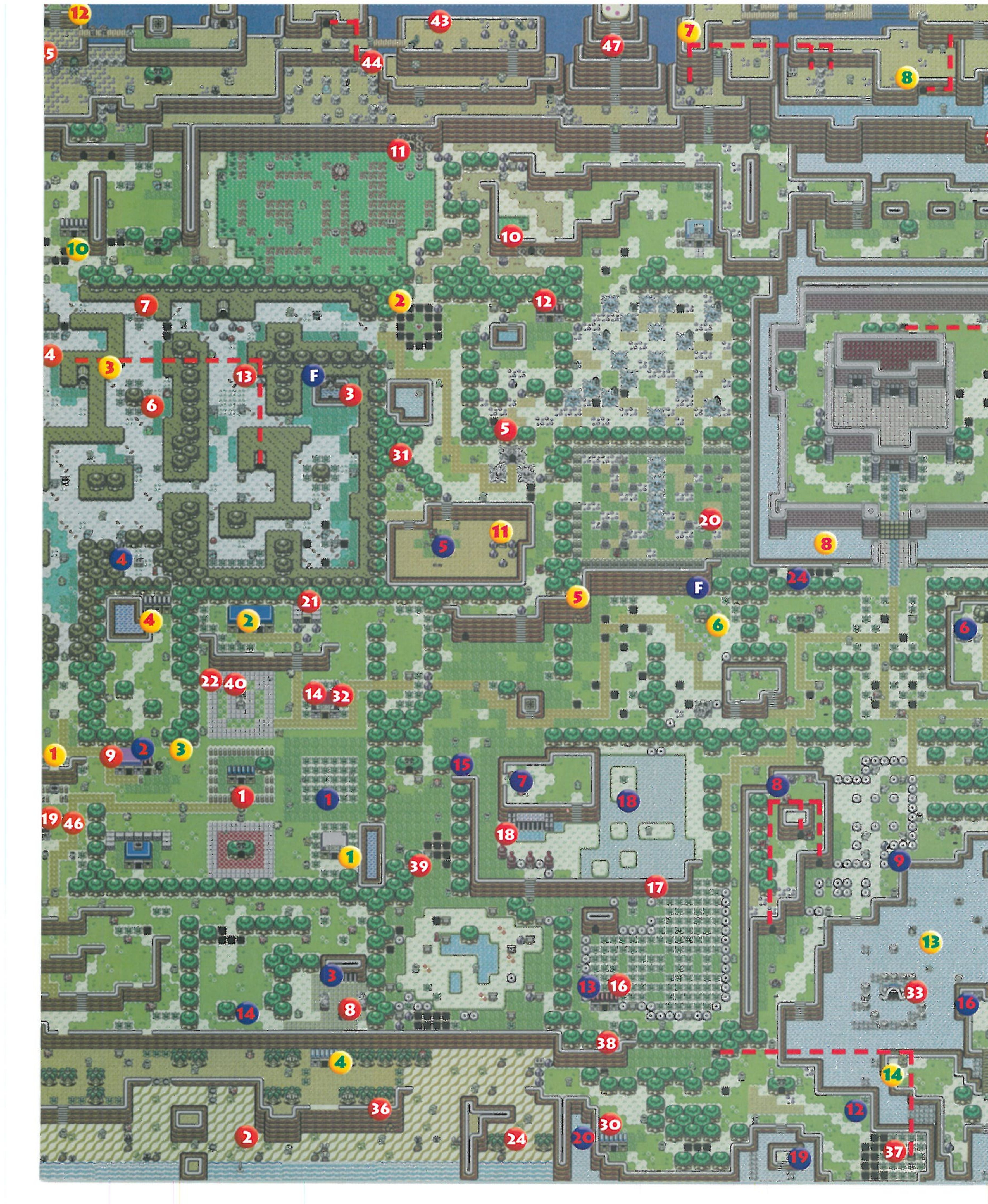
Con una batería recargable enchufada a tu Game Boy, no volverás a necesitar pilas. Con lo que ahorres, ¿por qué no le compras una serpiente de cascabel a tu suegra?

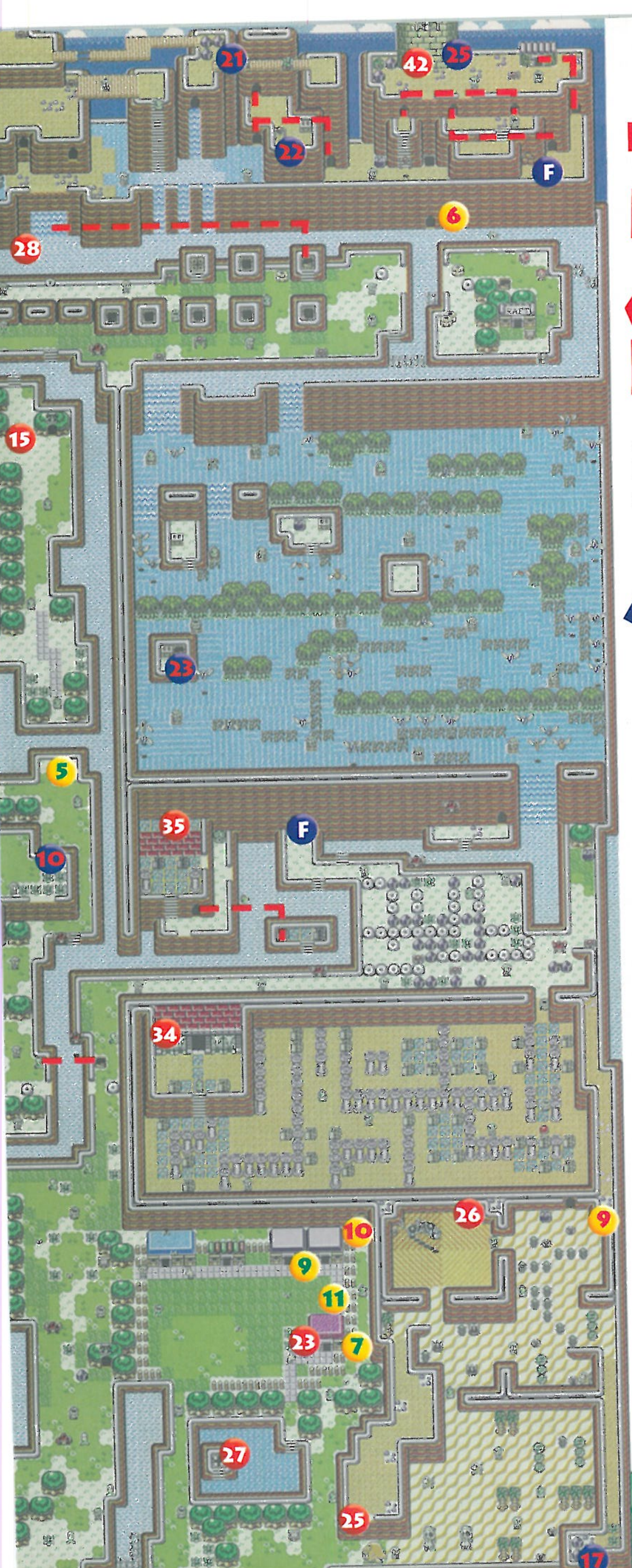


LUPA

2.990 PESETAS

Todas las lentes que hemos ensayado eran de calidad equiparable. La de Nintendo lleva luces incorporadas.





THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

¿No logras despertar al Wind Fish? Entonces necesitas echar mano de esta fantástica guía.

Aquí encontrarás todo lo que necesitas para completar *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, además de los lugares en los que encontrar todo estos jugosos secretos.

Sin embargo, no queremos aguar la fiesta a nadie con el mejor juego para Game Boy, por lo que recomendamos que explores por iniciativa propia y acudas a la guía sólo cuando estés atascado de verdad. No obstante, depende de ti, y si quieres seguir esta guía paso a paso, la hemos numerado en el orden más lógico.

En las mazmorras nos hemos limitado a echarte una mano con los puzzles complicados y a mostrarte la localización de los ítems importantes, y hemos pasado de analizar los pasos más básicos con todo detalle para no aburrir. Por norma, si las puertas se cierran, debes matar a los enemigos que haya en la sala para abrirlas. Hay un montón de cofres, pero sólo hemos destacado los que contienen llaves, mapas y brújulas.

La guía se basa en las versiones DX del juego, pero la información general sirve también para la versión original en blanco y negro. ¡Buena suerte!

ISLA KOHOLINT

El mapa de Isla Koholint es una valiosa guía para ir a todas partes. Un simple vistazo basta para ver las mejores rutas para ir de A a B, aunque debes recordar que necesitas ciertos ítems para llegar a algunos lugares del mapa. Por ejemplo, hasta que no encuentres la Pluma de Roc no podrás saltar sobre los fosos. Las cuevas también pueden resultar algo confusas, por lo que te mostramos todos sus enlaces.

Además, la guía te muestra dónde se encuentran las localizaciones, tareas e ítems más importantes. Lo hemos numerado todo en la secuencia más lógica para avanzar. No tienes por qué llevar a cabo todas las tareas que describimos; de hecho, recomendamos que la primera vez que juegues acudas a la guía sólo cuando tengas un problema. Mira el punto del mapa en el que estás estancado y lee la información correspondiente.

Para completar las mazmorras y otras tareas que aparecen en la guía principal, tienes a tu disposición Piezas de Corazón y Conchas Secretas. No debes recogerlas todas para acabar la partida, pero son una buena ayuda. Sí que debes completar el Juego de Intercambio, pero para no liarte, aparece en un apartado separado. ¡Suerte y al toro!

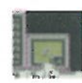
CLAVE

- F — MONTAÑA ENCANTADA
- 1-12 — PIEZA DE CORAZÓN
- 1-25 — CONCHA SECRETA
- 1-14 — SECUENCIA DE INTERCAMBIO
- 1-47 — LOCALIZACIÓN IMPORTANTE
- - - - — RUTA POR LAS CUEVAS

RECÓNCHOLIS...

Vayas por donde vayas, encontrarás Conchas Secretas por todas partes. Siempre y cuando te esmeres en la búsqueda, claro está. Por toda la isla hay 25 moluscos escondidos, aunque sólo necesitas 20 para conseguir el premio.

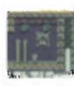

1. **MABE:** Avanza a tajos por los arbustos hacia el este de la casa de Marin y Tarin.


[redacted] **MABE:** Cava en la esquina sudeste de la pequeña casa de BowWow.


3. **CUEVA TAIL:** Lanza un bomba para avanzar por la grieta de la pared.


[redacted] **BOSQUE MISTERIOSO:** Levanta la piedra con el Brazalete Poder y abre el cofre.


[redacted] **PRADERA UKUKU:** Tala el arbusto y cava en medio de la hierba para encontrar una concha escondida.


6. **SANTUARIO DE CONCHAS:** NO Cuando ya tengas cinco conchas, ve al Santuario y consigue gratis la sexta.

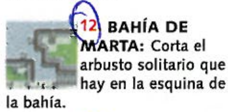

7. **PRADERA UKUKU:** Cava en el tejado del Santuario de la Llave; una X marca el lugar.


8. **PRADERA UKUKU:** Al lado del Santuario del Búho, en el altiplano. Para llegar hasta aquí necesitas colocar una bomba en el hueco que hay en la cueva de abajo.

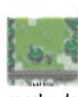

9. **PRADERA UKUKU:** Todas las rocas son redondas menos una. Ahí está la concha.


10. **PRADERA UKUKU:** Hay una concha entre los arbustos que hay al este del Santuario de Conchas.


11. **SANTUARIO DE CONCHAS:** Cuando tengas diez conchas, consigue otra gratis aquí.


12. **BAHÍA DE MARTA:** Corta el arbusto solitario que hay en la esquina de la bahía.


13. **VILLA DE RICHARD:** Tras abrir el pasillo secreto, ve por el camino de la izquierda.


14. **SUR DEL POBLADO:** Carga contra el árbol solitario y caerá una concha de las ramas.

1. Te despiertas en la casa de Marin y Tarin. Antes de partir, habla con Tarin y te dará el escudo; mascullará entre dientes que lo encontrarás en la playa. Pues ya sabes dónde debes ir.





2. Encontrarás tu espada en la arena de Toronbo Shores. Ya puedes volver a luchar. ¡Morid, morid, malditos!



3. Ve a la Montaña Encantada cuando estés bajo de energía; quedarás como nuevo.

4. Sal a buscar champiñones mágicos. Encontrarás el Hongo en el extremo más remoto del Bosque Misterioso, y deberás cruzar una gruta para hallarlo.





5. Entrega el Hongo a la bruja. Te dará una Poción Mágica que sirve para encender antorchas, deshacerte de los pegajosos Castores y para más cosas.

6. Rocía la Poción Mágica sobre el Castor que te obliga a perderte todo el rato. Se convertirá en Tarin y ya podrás seguir hacia el norte. Nadie sabe por qué demonios se emperraba en disfrazarse de castor. Vaya misterio.

7. Corta el arbusto que hay delante del cofre y ábrelo para hacerte con la Llave Tail. Antes de entrar en la primera mazmorra, ponte a temblar.

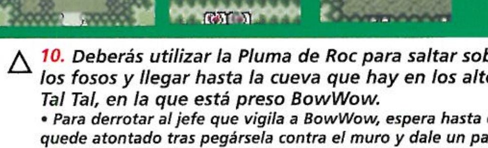




8. Utiliza la Llave Tail para abrir la puerta de la Cueva Tail. Con un poco de suerte, saldrás con la Pluma de Roc, de modo que puedas cruzar los fosos de un salto y desvelar más parte del mapa.

9. De vuelta a Mabe, descubrirás que a BowWow lo han raptado unos monstruos. ¡Al rescate!



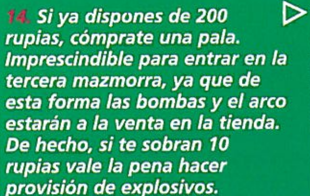


10. Deberás utilizar la Pluma de Roc para saltar sobre los fosos y llegar hasta la cueva que hay en los altos Tal Tal, en la que está preso BowWow.

• Para derrotar al jefe que vigila a BowWow, espera hasta que quede atontado tras pegársela contra el muro y dale un par de toques con la espada.

11. Antes de devolver a BowWow a sus dueños legítimos, sácalo a pasear por el Pantano Goponga; se comerá a las criaturas en forma de flor que bloquean el paso a Bottle Grotto. Cuando completes esta mazmorra, saldrás con el Brazalete Poder y podrás levantar rocas pesadas.

12. Lleva a BowWow a la casa de sus dueños. Antes de seguir pon a prueba tus fuerzas renovadas y aparta las piedras que bloquean el paso a Crazy Tracy's. Te venderá una poción que rellena tu barra de energía cada vez que mueres. Vuelve siempre que puedas.

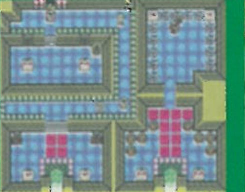


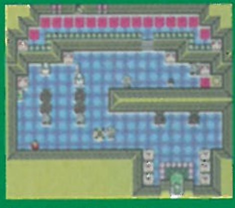
14. Si ya dispones de 200 rupias, cómprate una pala. Imprescindible para entrar en la tercera mazmorra, ya que de esta forma las bombas y el arco estarán a la venta en la tienda. De hecho, si te sobran 10 rupias vale la pena hacer provisión de explosivos.



13. Levanta esa roca para descubrir una cueva secreta. Enciende las antorchas para despertar a un espíritu. Te premiará por tus servicios.

16. Lleva las cinco Hojas Doradas al Pueblo de Richard. Te dejará empujar el cajón y entrar en el pasillo que conduce al campo.





15. Ahora debes recoger las cinco Hojas Doradas. Dale un racimo de plátanos al Mono Kiki (para conseguirlo, la sección del juego de intercambio). A cambio, Kiki ordenará a unos cuantos primates que construyan un puente para que puedas entrar en el Castillo Kanalet a recoger las hojas.

- *Corta el arbusto para descubrir un pasadizo secreto que conduce al castillo.*
- *Utiliza el ataque giratorio para acabar con el Caballero que saca su cabeza por el agujero y recoge la primera hoja.*
- *Levanta una roca y lánzasela al cuervo del árbol Irá a por ti, así que mátalo con tu espada para conseguir la segunda hoja.*
- *Dentro del castillo, derrota a las bestias de esta sala para conseguir la tercera.*
- *Coloca una bomba en este muro sospechoso. Derrota al caballero que hay dentro y conseguirás la cuarta hoja.*
- *Lanza un tiesto contra la puerta para abrirla. Dentro debes derrotar al jefe que blande la estrella de la mañana. Tras unos cuantos ataques giratorios, te dará la última hoja.*

17. Avanza por el campo y cava en el tramo que hay bajo el búho para conseguir la Llave de Cieno.

18. Con la Llave de Cieno abre la entrada de la Cueva Key. Tendrás que ir por el camino que rodea para entrar. Con un poco de suerte, al final saldrás con las Botas Pegasus.



20. Debes empujar las lápidas en orden numérico en la dirección que te mostramos. Bajo la última lápida hay una escalera que desciende.



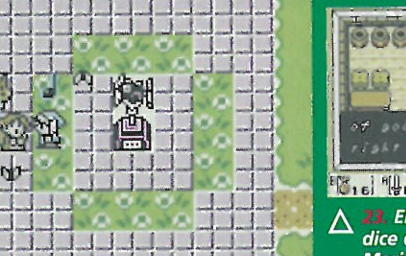
19. Ve a la biblioteca y carga contra la estantería con tus nuevas botas. Caerá un tomo muy interesante.





21. Entra en la Cueva de los Sueños calzado con las botas. Ahora podrás recoger la Ocarina. ¡Yupi!

22. Aprende una melodía. Habla con Marin en la veleta. Te enseñará la Balada del Windfish, una cancioncilla muy triste que te será muy útil más adelante...





24. No está en su lugar habitual, cerca de la veleta, sino jugando con las olas en Toronbo Shores. Cautívala con tus encantos y te seguirá como una mascota fiel. Mientras va a remolque, procura hacer cosas como pegar a los pollos, romper tiestos o cavar agujeros.

23. El Oso del Pueblo Animal te dice que debes conseguir que Marin cante su canción para elevar a la Morsa. Búscala.



15. CABINA TELÉFÓNICA: Sacude el árbol que hay al lado de la cabina.



16. BAHÍA DE MARTHA: Cava a la izquierda de la estatua del búho.



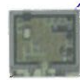
17. DESIERTO DE YARNA: Levanta la roca que hay en el extremo de este desierto.



18. PRADERA UKUKU: A la derecha de la Cueva Llave hay una isla. Procura cortar el arbusto desde arriba si no quieres que la concha acabe en el agua.



19. BAHÍA DE MARTHA: Hay una concha bajo el arbusto de esta pequeña isla.



20. CASA DEL FANTASMA: Cuando devuelvas al fantasma a su tumba te dirá que vayas a echar un vistazo a su casa. La concha está bajo una maceta.



21. MONTAÑAS TAL Y TAL: Levanta la roca que hay al final del puente de aspecto desvencijado para dar con una concha.



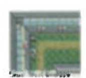
22. MONTAÑAS TAL Y TAL: Hay un cofre con una concha en una cornisa pero, ¿cómo alcanzarlo? En la cueva que hay debajo, pon una bomba en el tramo seco. Cruzarás una sala repleta de cofres: déjalos para la vuelta, ya que entonces podrás acceder a todos sus tesoros.



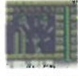
23. SANTUARIO DE LA CARA: Debes llegar a esta isla en medio de los rápidos desde el santuario de la cara.



24. CASTILLO KANALET: Utiliza al gallo para volar sobre los fosos y recoge la concha que hay en el pasillo de abajo.



25. TORRE DEL ÁGUILA: Hay una concha en el cofre que está encima de la cornisa de la izquierda. Debes caer por el suelo de la habitación de encima (con el Hinox) para conseguirla.



SANTUARIO DE LAS CONCHAS: Cuando ya tengas veinte conchas, ve a reclamar tu premio: la espada del Nivel Dos. Cuando tus niveles de energía estén a tope, dispara ráfagas de minicuchillos y se convierte en un arma terrible.

TEN CORAZÓN

Empiezas la aventura tan sólo con tres corazones, aunque ganas uno cada vez que derrotas a un jefe. No obstante, a lo largo y ancho de Isla Koholint hay doce Trozos de Corazón escondidos. Por cada cuatro trozos que recojas recibirás un Corazón más de energía. Antes de enfrentarte a Wind Fish, asegúrate de estar a tope.

[redacted] En el pozo hay un Trozo de Corazón. Salta desde la cornisa que hay encima.

[redacted] Cuando tienes la Pluma de Roc, dar con este trozo es coser y cantar.

[redacted] Mueve las calaveras que hay dentro de la cueva cuando tengas el Brazalete Poder.

[redacted] Juega al juego de pesca y recoge todos los peces. En el Big Lunker que hay bajo la cornisa hay un trozo de corazón.

5. Cuando hayas entrado en la cueva a bombazos y destrozado los bloques con tus Botas Pegasus, parece que dentro no hay nada, pero eso es porque no has buscado a conciencia. Bombardea el muro de la derecha para conseguir el Trozo de Corazón.

6. ¿Un bañito en el estanque? Ni lo dudes, ya que en el fondo hay un Trozo de Corazón.

25. Consigue que cante para la Morsa. Caerá en el agua como una tonta y podrás acceder al desierto que bloqueaba con su enorme cuerpo.



26. Golpea unas cuantas veces a la lombriz en la cabeza para que deje caer la Llave del Pescador. Si la arena se la traga, entra en la cueva para recogerla.



37. Utiliza el boomerang para despejar los arbustos y cruza de un salto para entrar en el pasadizo.



27. Estos teletransportadores te ahorrarán tiempo, ya que conducirán de forma inmediata a sitios en los que ya has estado. Si ya has estado en el de los altos Tal Tal, sube ahora mismo a este teletransportador para volver enseguida.

36. Ve a esta cueva de Toronbo Shores. El tipo que hay dentro te cambiará su Boomerang por cualquier objeto que tengas. Te recomendamos la pala, una ve que la hayas utilizado para desvelar todos los secretos. Puedes intercambiarla de nuevo siempre que quieras, pero vale la pena hacerse con el Boomerang.

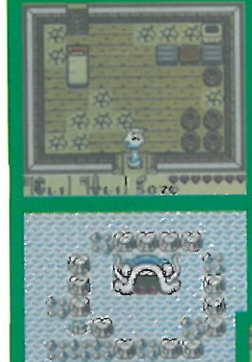
28. Utiliza la Llave del Pescador para secar el río y descubrir la entrada del Túnel del Pescador. Deberás trepar por los riscos, cruzar una cueva y dejarte caer desde arriba para entrar en la mazmorra del Túnel del Pescador. Las aletas que hay dentro te ayudarán a cruzar los profundos tramos de agua.

29. ¿Quieres más melodías? Entra en esta cueva submarina para aprender el Mambo de Manbo. Toca esta melodía cada vez que quieras volver a Crazy Tracy's y comprar su poción mágica.





35. Desplaza la estatua y aparecerá el pasadizo que te conduce al Santuario de la Cara. Dentro recogerás un Brazalete Poder más poderoso que te permite levantar cosas más pesadas que antes.



30. Mientras avanzas, a tu lado aparecerá un fantasma. Llévalo a la casa de la Bahía de Martha.

31. Cuando tu fantasmagórico amigo haya visto bastante, llévalo a la lápida solitaria para que pueda descansar en paz.



33. Para entrar en Catfish's Maw, zambúllete y cruza a nado el pasillo sumergido. Dentro tienes el Gancho.



32. ¿Cómo van tus cuentas? Si has ahorrado mucho y tienes más de 980 rupias, compra el arco. Si no, puedes birlarlo si corres alrededor del tendero y luego sales por patas por la puerta. Sin embargo, todo el mundo te llamará ladrón, y la próxima vez que visites la tienda te matarán. Ojo por ojo...



34. Visita la minimazmorra del Santuario de la Cara y sal victorioso con la Llave Cara. Machaca al jefe con doce flechas lanzadas desde lejos.

38. El genio te ofrecerá la habilidad de llevar más bombas (te colocará tu capacidad al máximo). Rechaza su primera oferta y a cambio te dará flechas. Tío más bondadoso no encontrarás.



40. Empuja la veleta y aparecerá una escalera. Abajo está el gallo, pero más tieso que la mojama. Toca la canción del Alma y resucitará.



41. El gallo es un pájaro muy útil, ya que además de servir para conseguir la Llave Pájaro, también te conduce a una concha secreta. No entres en la Torre del Águila hasta que no lo tengas o será demasiado tarde.



42. Entra en la Torre del Águila. Dentro conseguirás el Escudo Espejo.

43. Visita al tercer genio y te ofrecerá capacidad extra para cargar bombas o flechas.

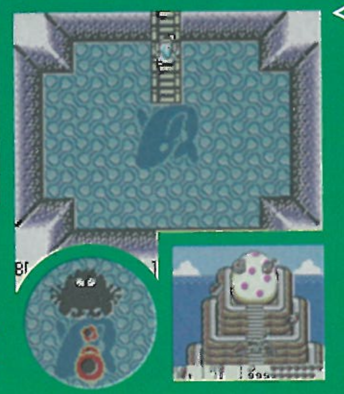
39. A estas alturas ya deberías disponer de todo lo necesario para cruzar el laberinto de las señales. Sigue las señales (empieza arriba y utiliza todo lo que has recogido para acceder a las más complicadas) y te encontrarás con Mamu. Por 300 rupias te enseñará la Canción del Alma de la Rana.

45. Toca la Canción del Alma para despertar a la tortuga y vuélvela a matar. Ahora podrás entrar en la mazmorra de Turtle Rock. Dentro recogerás la Varita Mágica y el último instrumento.



44. El Escudo Espejo te permite atravesar las llamas de este pasillo.

46. Cuando hayas hecho el juego de intercambio, ve a la Biblioteca Mabe y lee Los Oscuros Secretos y Misterios de Isla Koholint. Ahí tienes los secretos para engatusar al huevo de Wind Fish. Cambian de una partida a otra, así que toma buena nota.



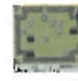
47. Sube a la montaña y para delante del huevo. Respira hondo y toca la Balada del Wind Fish. El huevo se romperá y deberás entrar dentro.
Déjate caer de la cornisa y sigue las directrices anotadas. Llegarás a una cornisa más alejada. El Wind Fish está debajo. Es más duro de pelar que nadie a quien te hayas enfrentado antes, por lo que vale la pena tener una buena provisión de Trozos de Corazón y hacer una visita a Crazy Tracy's antes de la lucha. Debes atacar de forma diferente a cada una de sus encarnaciones. Sigue estas instrucciones:

- *Utiliza Polvos Mágicos tres veces.*
- *Rechaza los rayos que te dispara con tu espada cuatro veces.*
- *Quédate quieto y córtale la cola ocho veces.*
- *Carga en su contra con las Botas Pegasus una vez.*
- *Dispara flechas al ojo entre 15 y 20 veces.*
- *Sube la escalera que tienes delante para completar el juego y ver la escena final en la que descubrirás... (ya lo verás).*

7. ¿Cómo conseguir ese Trozo que se te resiste en la cueva de los altos Tal Tal? Pues cortando el arbusto y bombardeando el rincón del pasillo, así de sencillo.



8. Nada por el foso que rodea al Castillo Kanalet. En sus profundidades fangosas hay un Trozo de Corazón.



9. Tírate al foso de arena del Desierto Yarna y bombardea el muro norte para dar con un Trozo de Corazón.



10. Éste es más complicado. Bombardea el muro que hay tras el Escarabajo de Casco y luego lanza otra bomba a la roca rota. Ahora utiliza el Gancho para atravesar el precipicio y exige tu trozo de corazón.



11. Necesitas el Gancho para recoger este Trozo subterráneo.



12. Uno fácil..., cuando ya has superado todas las mazmorras. Escápate por la salida trasera de Turtle Rock y recógela.

El Juego del Intercambio



Paga 10 rupias para jugar al Juego Moderno y hazte con el muñeco de Yoshi. Es fácil, ya que está en el centro.



Lleva el muñeco de Yoshi a la casa de Quadruplets para conseguir que deje de aullar. A cambio conseguirás una cinta.



El pequeño BowWow de la casa te cambiará la Cinta por una lata de deliciosa comida para perros.



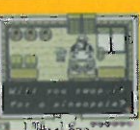
lleva la comida canina a la Sale's House O'Bananas de la playa. Te darán un racimo de plátanos. ¿Qué esperabas?



A los monos les gustan tanto los plátanos que construirás un puente hacia el Castillo Kanalet y dejarán un bastón. ¡Estupendo!



El rechoncho Tarin no alcanza el panal, así que déjale el bastón y pártete de risa cuando las abejas lo persigan.



Recoge la miel para ti o para el oso de Pueblo Animal, quien a cambio te dará una rodaja de piña.



Uno de los cuatrillizos está cansado en los altos Tal Tal. Dale la piña y te premiará con flores.



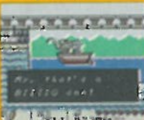
Dale las flores a Miss Goat. A cambio te dará una carta para que busques a su destinatario. ¡Generosa!



Mr. Write está encantado de recibir una carta de amor, y para demostrar su gratitud te dará una escoba.



A la abuela Ulrira le encanta barrer el suelo, pero no le gustan los anzuelos; te dará el suyo a cambio de la escoba.



Zambúllete bajo el puente de la Bahía de Martha y sube al bote del pescador. Te dará un collar de sirena.



Devuelve el collar a la sirena. Te dejará sumergirte para que le arranques una escama. No te pases.



Utiliza la escama para dar los últimos retoques a la estatua: aparecerá un túnel. ¡Ah!, y el cristal amplificador.


COFRES: 9
LLAVES PEQUEÑAS: 3
TESORO: Roc's Feather
JEFE: Moldorm
INSTRUMENTO: Full Moon Cello

CUEVA TAIL

¡Contemplemos la Cueva Tail! (música de fondo dramática). Para entrar, debes encontrar la llave que se esconde en el bosque misterioso.

1 — Machaca a los Escarabajos con Casco que hay en los fosos a un lado de la estancia. A cambio recibirás una llave pequeña.

2 — Abre el cofre y recoge la Brújula. Así podrás dar con todos los cofres.

3 — Pisa el botón y aparecerá un cofre que guarda una llave pequeña.

4 — Derrota a los malos de esta sala y aparecerá un cofre. dentro está el Mapa de la Mazmorra.

5 — Golpea a esos pingüinos para que dejen de cambiarse los trajes. Si quieres que aparezca un cofre todos deben llevar el mismo traje. Dentro está el Pico de Piedra, que sirve para sonsacar pistas a los búhos.

6 — ¿Ves ese tramo de pared tan peliagudo? Métele una bomba para poder recoger la Concha Secreta en el cofre que hay detrás. Si todavía no tienes bombas, deberás volver más adelante.

7 — Empuja el bloque hacia la puerta para abrirla.

8 — Mata a los Pinchos y aparecerá un pasadizo secreto.

9 — Abre el cofre y encontrarás un preciado tesoro: ya tienes la Pluma de Roc. Ahora puedes volar (bueno, saltar).

10 — Dentro de ese cofre hay una llave pequeña.

11 — Cuando tengas la Pluma de Roc, puedes abrir ese cofre y conseguir la Llave Pesadilla.

12 — Equípate con la Pluma de Roc y salta sobre la clavija de púas giratoria cuando Rolling bones ruede hacia ti. Dale unos cuantos espadazos y enseguida deja al fantasma. Aparecerá un teletransportador para que puedas desplazarte más rápido entre la entrada y esta sala.

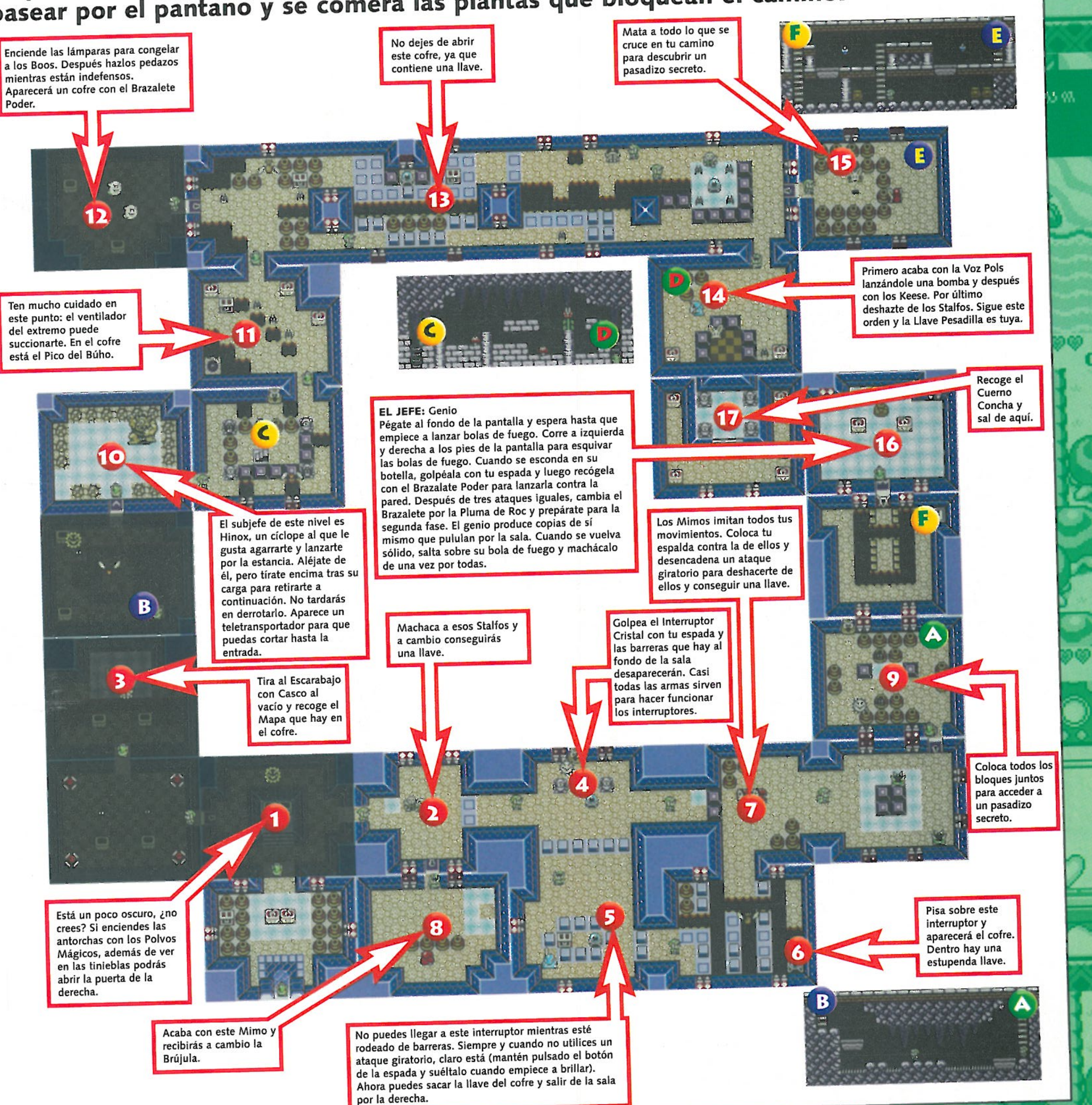
13 — **EL JEFE:** Moldorm
PUNTO DÉBIL: la cola
Llegó la hora del jefe. Aparte de dañarte cada vez que te toque, intentará empujarte contra los foso que rodean a la sala, así que pega tu espalda a la pared. su punto débil es la cola, así que ataca con tu espada a la que la tengas a tu alcance. No te olvides de recoger el corazón que esconde cuando muera.

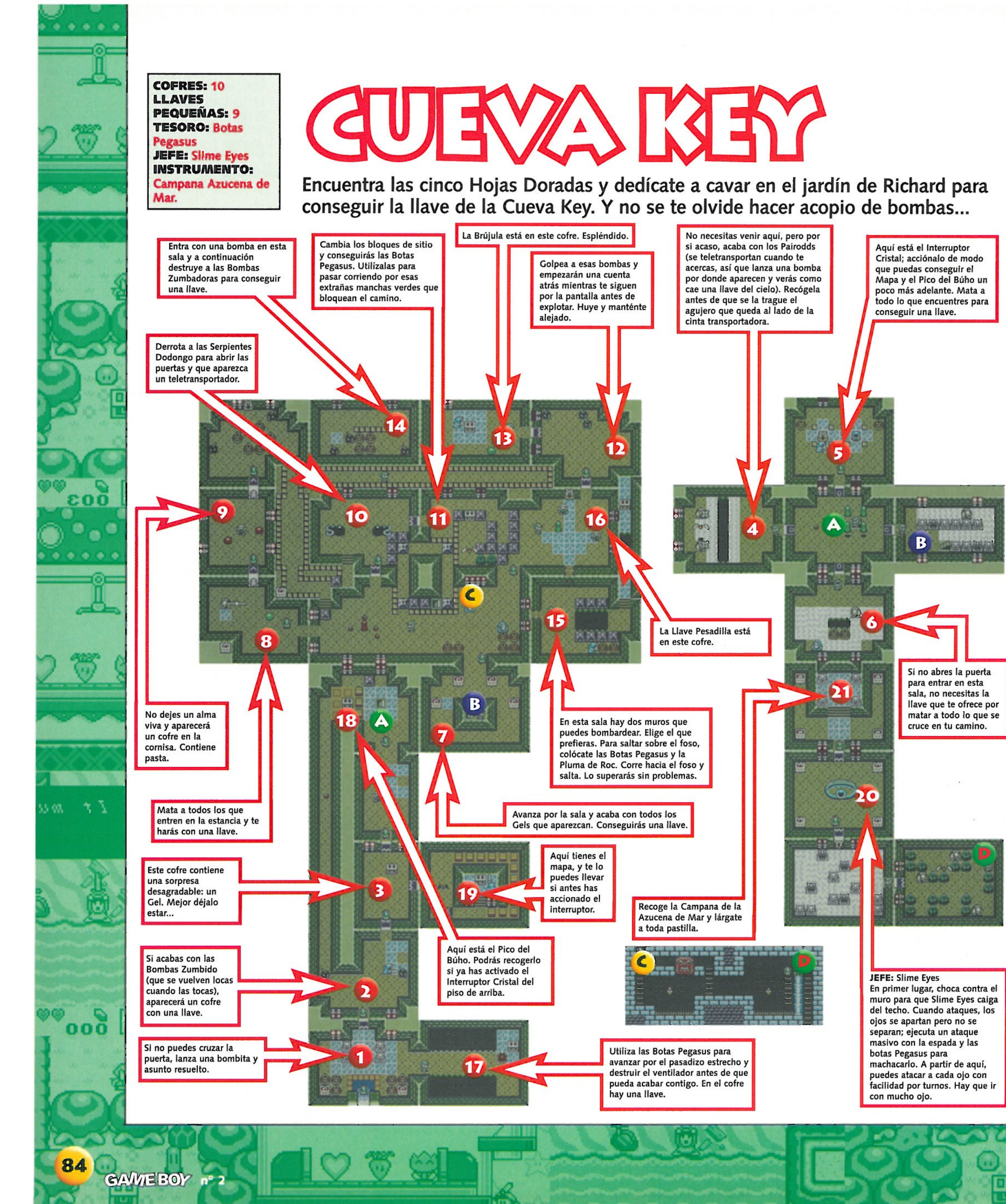
14 — Una vez derrotado el jefe, sólo te queda recoger el Chelo Luna Llena y decir adiós a la mazmorra.

BOTELLA GROTTO

COFRES: 10
LLAVES PEQUEÑAS: 5
TESORO: Brazalete
JEFE: Genio
INSTRUMENTO: Cuerno Concha

La primera vez que llegues a esta mazmorra, la clave está en BowWow; sácalo a pasear por el pantano y se comerá las plantas que bloquean el camino.



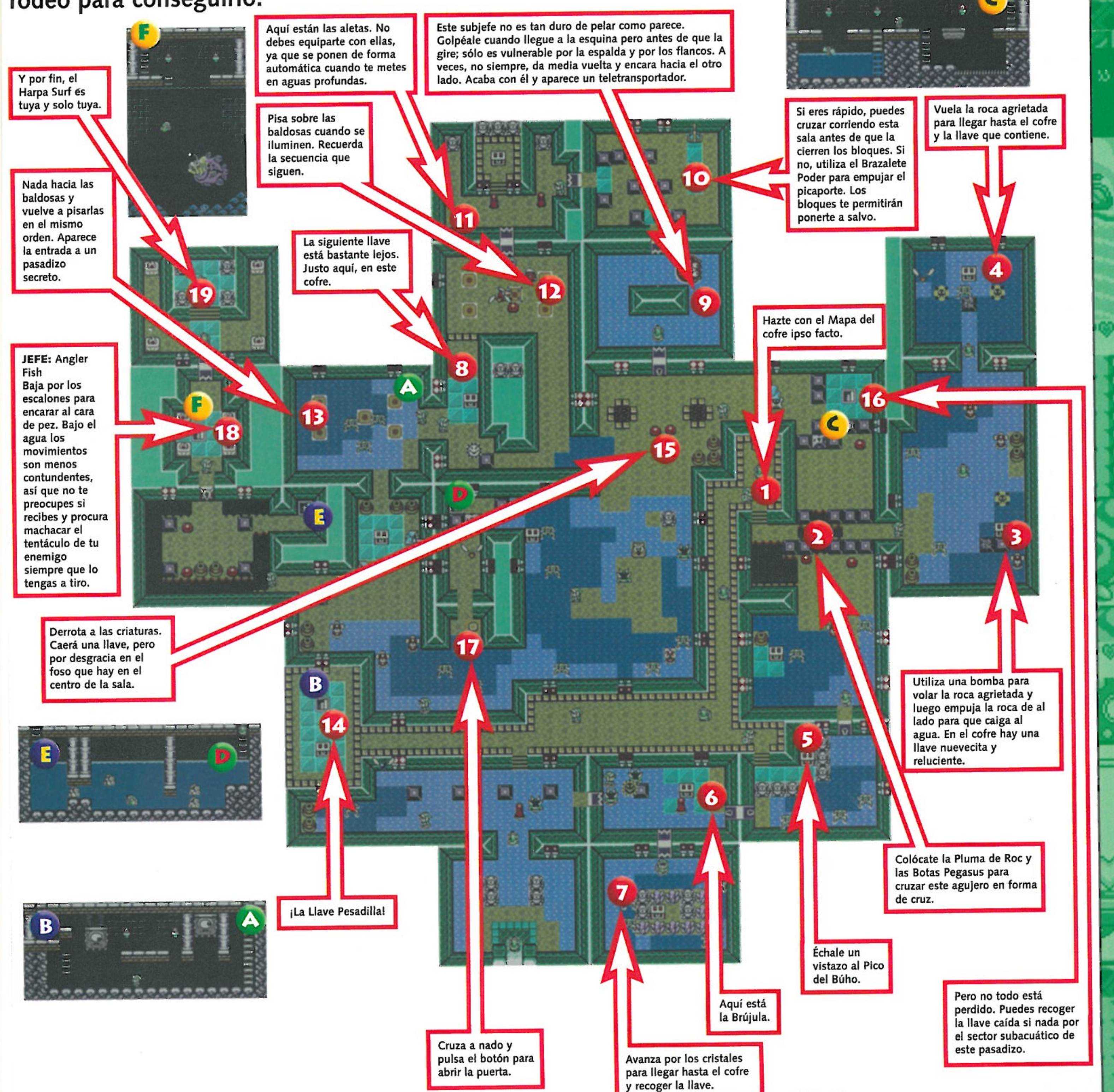


COFRES: 10
LLAVES PEQUEÑAS: 9
TESORO: Botas Pegasus
JEFE: Slime Eyes
INSTRUMENTO: Campana Azucena de Mar.
CUEVA KEY
Encuentra las cinco Hojas Doradas y dedícate a cavar en el jardín de Richard para conseguir la llave de la Cueva Key. Y no se te olvide hacer acopio de bombas...
Entra con una bomba en esta sala y a continuación destruye a las Bombas Zumbadoras para conseguir una llave.
Cambia los bloques de sitio y conseguirás las Botas Pegasus. Utilízalas para pasar corriendo por esas extrañas manchas verdes que bloquean el camino.
La Brújula está en este cofre. Espléndido.
Golpea a esas bombas y empezarán una cuenta atrás mientras te siguen por la pantalla antes de explotar. Huye y manténte alejado.
No necesitas venir aquí, pero por si acaso, acaba con los Pairodds (se teletransportan cuando te acercas, así que lanza una bomba por donde aparecen y verás como cae una llave del cielo). Recógela antes de que se la trague el agujero que queda al lado de la cinta transportadora.
Aquí está el Interruptor Cristal; acciónalo de modo que puedas conseguir el Mapa y el Pico del Búho un poco más adelante. Mata a todo lo que encuentres para conseguir una llave.
Derrota a las Serpientes Dodongo para abrir las puertas y que aparezca un teletransportador.
La Llave Pesadilla está en este cofre.
Si no abres la puerta para entrar en esta sala, no necesitas la llave que te ofrece por matar a todo lo que se cruce en tu camino.
No dejes un alma viva y aparecerá un cofre en la cornisa. Contiene pasta.
En esta sala hay dos muros que puedes bombardear. Elige el que prefieras. Para saltar sobre el foso, colócate las Botas Pegasus y la Pluma de Roc. Corre hacia el foso y salta. Lo superarás sin problemas.
Mata a todos los que entren en la estancia y te harás con una llave.
Avanza por la sala y acaba con todos los Gels que aparezcan. Conseguirás una llave.
Este cofre contiene una sorpresa desagradable: un Gel. Mejor déjalo estar...
Aquí tienes el mapa, y te lo puedes llevar si antes has accionado el interruptor.
Recoge la Campana de la Azucena de Mar y lárgate a toda pastilla.
Aquí está el Pico del Búho. Podrás recogerlo si ya has activado el Interruptor Cristal del piso de arriba.
Si acabas con las Bombas Zumbido (que se vuelven locas cuando las tocas), aparecerá un cofre con una llave.
JEFE: Slime Eyes
En primer lugar, choca contra el muro para que Slime Eyes caiga del techo. Cuando ataques, los ojos se apartan pero no se separan; ejecuta un ataque masivo con la espada y las botas Pegasus para machacarlo. A partir de aquí, puedes atacar a cada ojo con facilidad por turnos. Hay que ir con mucho ojo.
Si no puedes cruzar la puerta, lanza una bombita y asunto resuelto.
Utiliza las Botas Pegasus para avanzar por el pasadizo estrecho y destruir el ventilador antes de que pueda acabar contigo. En el cofre hay una llave.

TÚNEL DEL PESCADOR

COFRES: 12
LLAVES PEQUEÑAS: 5
TESORO: Aletas
JEFE: Angler Fish
INSTRUMENTO: Harpa Surf

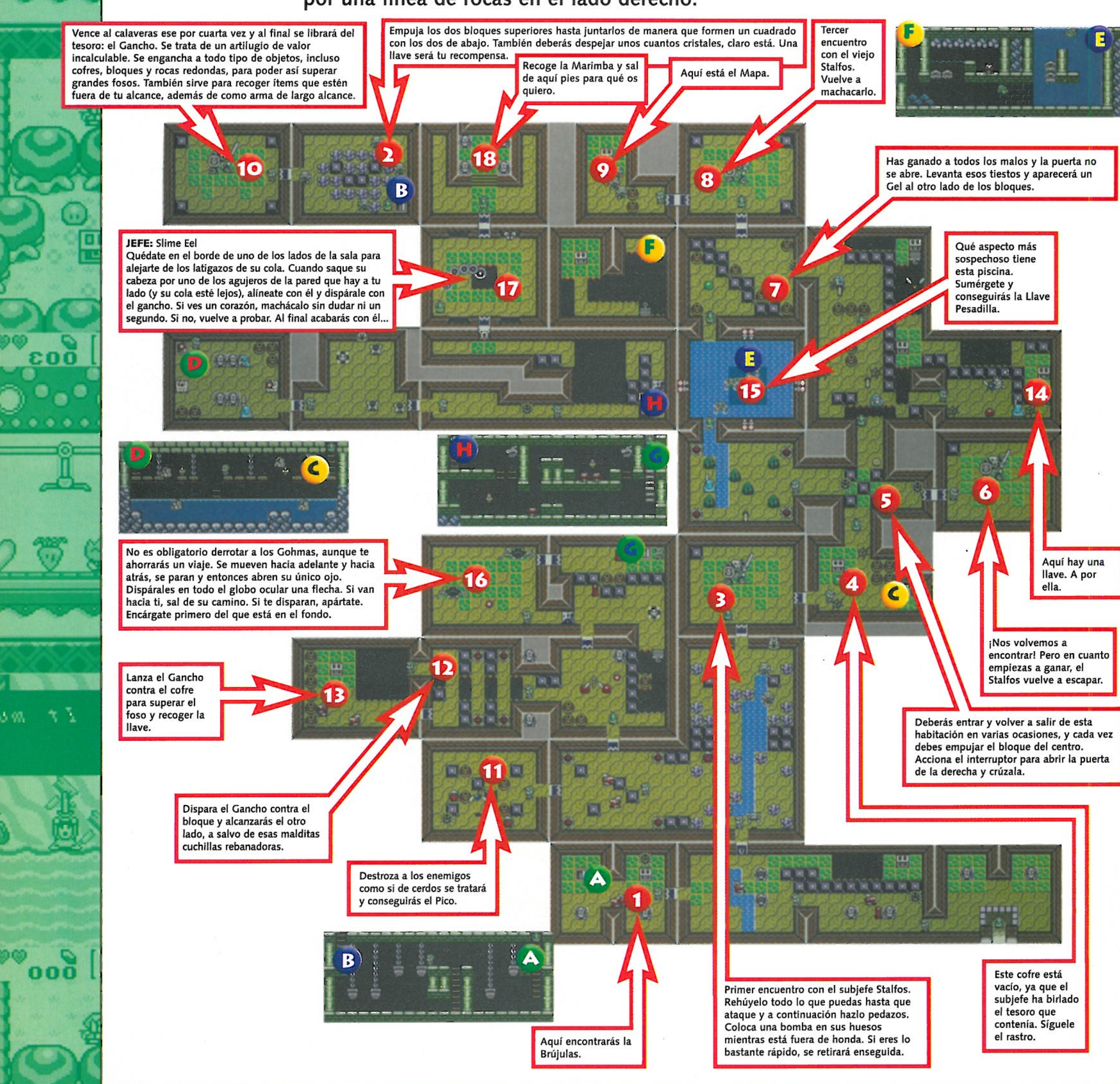
Cuando tengas la Llave del Pescador, dirígete a los altos Tal Tal. Verás una llave en la roca que sirve para secar el río. Sin embargo, tendrás que dar un buen rodeo para conseguirlo.



COFRES: 10
LLAVES PEQUEÑAS: 3
TESORO: Gancho
JEFE: Slime Eel
INSTRUMENTO: Marimba de Viento

FAUCES DE SILURO

Debes sumergirte bien hondo para entrar en Catfish's Maw. La entrada está delimitada por una línea de rocas en el lado derecho.



SANTUARIO CARA

COFRES: 11
LLAVES PEQUEÑAS: 3
TESORO: Brazalete Poder
JEFE: Facade
INSTRUMENTO: Triángulo Coral

En realidad hay dos santuarios: el pequeño Santuario del Sur esconde la llave que te permite acceso al Santuario Cara propiamente dicho. La cosa empieza a complicarse...

1 Si accionas el Interruptor Cristal se bloquean los pasadizos de arriban que salen de la estancia. La solución consiste en lanzar una bomba al lado del interruptor, dirigirse hacia la salida y esperar (pero no salir de la sala hasta que la bomba explote y accione el interruptor).

2 Coloca una bomba en el camino que se acaba entre dos antorchas.

3 Esto está muy oscuro. Pero no te asustes; sólo tienes que matar a los Gels para que aparezca un pasadizo.

4 El Brazalete Poder de Nivel Dos está en el cofre. Gracias a él podrás levantar estatuas enormes. Empieza con la que bloquea la puerta. A partir de ahora, cuando encuentres una puerta por la que no puedes pasar, lánzale una maceta o una estatua.

5 El botón que abre la puerta está bajo el tiesto de la esquina superior izquierda.

6 Mata a todo bicho viviente y aparecerá el cofre que contiene el Mapa. Para accionar el Interruptor Cristal cuando está rodeado de barreras, dispárale con una flecha y pasa corriendo sobre las barreras que se han retirado.

7 Aquí tienes el Pico del Búho. Estupendo.

8 Recoge la brújula que hay en el cofre cuando pases por aquí.

9 Cuando la barrera está abajo, acaba con los enemigos ya parecerá una llave.

10 Sube por esta escalera para tomar una bocanada de aire fresco. Y ya de paso, hazte con una concha secreta. Para abrir la puerta, tira las dos cabezas de caballo hasta que estén boca arriba.

11 Escóndete tras tu escudo y las baldosas giratorias chocarán contra él sin hacerte daño.

12 Con las barreras en la posición que te mostramos, sube por los escalones de la esquina inferior izquierda de la sala, a continuación déjate caer en lo alto de la barrera de abajo. Salta hacia la barrera que bloquea la escalera. Un salto preciso sobre la cuchilla rebanadora y la poción que hay dentro del cofre de la sala superior es tuya.

Hay una llave en este cofre. Tómala.

13 La puerta que hay en la parte alta de la sala te conduce a dos salas más abajo. Toma la estatua que queda más a la izquierda para que aparezca un pasadizo secreto.

14 En esta habitación parece que no hay nada, pero si bombardeas la pared superior, más o menos por la mitad...

15 Este subjefe no es muy duro. Cuando te lance una bola, devuélvesela. Tras unos cuantos toques aparecerá un teletransportador.

16 / 18 Utiliza el gancho para superar el foso y usa la última llave para abrir la roca. Cuando vuelvas no te queda más remedio que dejarte caer en el agua.

17 Deja que tu escudo se ocupe del ataque de las baldosas. Aparecerá una llave que debes utilizar para abrir la roca superior.

19 Lanza un tiesto contra el cofre para abrirlo y recoge la Llave Pesadilla.

20 Pasa rozando el ventilador y deja que succione a los Gels hacia su tumba. la puerta se abrirá.

21 Para matar al fantasma y abrir la puerta, empuja el bloque del fondo hacia el ojo láser y luego lanza una bomba al fantasma dichoso en el momento

22 Enciende las dos antorchas y los dos malos se transformarán en dos hadas. Genial para enfrentarse a lo que viene a continuación...

23 **JEFE:** Facade
Escóndete detrás del escudo para esquivar a las baldosas y después apártate del trayecto de los tiestos voladores. Ahora lo único que debes hacer es colocar bombas cada vez que Facade aparezca en medio del suelo. Unas cuantas bien puestas y ya es historia. Pan comido.

24 ¡El Triángulo Coral! Maravilloso.

COFRES: 9
LLAVES PEQUEÑAS: 3
TESORO: Escudo Espejo
JEFE: Evil Eagle
INSTRUMENTO: Órgano de la Tranquilidad de la Tarde

TORRE DEL ÁGUILA

Esta mazmorra tan complicada se divide en varios pisos; si te caes de uno llegarás al de abajo. Creo que hace falta una buena demolición.



JEFE: Evil Eagle
Colócate tu Escudo y tu Espada nuevos y quédate cerca del centro de la pantalla. Hay varios ataques, y deberás ser muy rápido. En primer lugar, vuela en horizontal por la pantalla a varias alturas. Si está a tu alcance, dale con la espada. Si no, cambia al gancho o pasa de él. A continuación, puede que baje en picado o que lance fuego contra ti por la boca. Levanta el escudo y empuja en la dirección contraria para evitar salir despedido de la torre. Debes sobrevivir a unos cuantos ataques antes de salir victorioso.

¡Atención! Este es el aspecto del tercer piso antes de que tires abajo las columnas de soporte, pero no hay necesidad de visitarlo hasta que lo hagas.

Baja de la torre y recoge el Órgano de la Tranquilidad de la Tarde. Te lo mereces.

Coloca todos los bloques juntos (el de la derecha está vigilado, así que ten cuidado) y aparecerá la Llave Pesadilla.

Resulta complicado recoger la poción, ya que debes lanzar las cabezas de los caballos de modo que caigan hacia arriba mientras esquivas el rayo del ojo láser. Pero vale la pena, ya que el jefe se las trae.

Para derrotar al Grim Creeper debes acabar con seis murciélagos a la vez; te atacarán sin parar con multitud de formaciones diferentes hasta que lo consigas. Prueba con un ataque giratorio.

Tira las cabezas de los caballos de modo que caigan boca arriba. Aparece un cofre con un mapa muy útil.

Lanza la bola a la columna. Cuando haya caído, quedan tres. Ve a la sala que queda al sur mientras la barrera está elevada, utiliza la combinación de las Botas Pegasus y la Pluma de Roc para ejecutar un salto en carrera.

Para a los pingüinos en el momento en que todos lleven el mismo traje y recoge la Brújula que hay en el cofre. Baja al piso de abajo.

Levanta la pesada bola de demolición y lánzala contra la salida para bloquearla. Ahora acciona con rapidez la palanca que desbloquea la salida, agarra la bola y escapa como te hemos dicho. Cuando hayas sacado la bola de la sala, podrás cruzar este tramo rápidamente sin tirar de la palanca.

Por fin la última columna. Lanza la bola para que se hundan las estancias y crea una nueva distribución de las salas de arriba.

Supera el pasillo con el gancho para llegar a la cornisa de delante y sube por la escalera para el enfrentamiento.

Lleva la bola hasta el extremo noroeste y lánzala contra la zona principal de la sala. Desde aquí no le darás a la columna, pero no te preocupes; volverás más adelante para acabar el trabajo.

El Pico del Búho está en este cofre.

Hay una llave en el cofre de la cornisa. No la necesitas, ya que la puerta que abre no conduce a ninguna parte.

Colócate en la esquina escondido tras tu Escudo hasta que las baldosas dejen de bombardearte y se abra la puerta.

Deberías ver la bola demoledora. Recógela y derruye la tercera columna. Coloca una bomba entre las dos antorchas del muro sur y llévate la bola por el agujero que resulte.

Para llegar a este cofre (y a la concha que contiene) déjate caer por el foso del lado izquierdo de la sala en el que hay un Hinox.

Hay dos formas de sacar el espejo escudo del cofre: o entras en la sala cuando las barreras están bajadas (es el método más sencillo), o utilizas la llave para abrir la roca de la sala del sur. Cuando hayas recogido el tesoro, déjate caer por el pequeño agujero que hay a la derecha de la sala y aterrizarás en la cornisa...

Si todo va bien, esta escalera no estará bloqueada (si no, tendrás que volver al Interruptor Cristal y accionarlo). Sube la escalera otra vez.

Derrota a los Like Likes y utiliza la llave que dejen caer para cruzar por la puerta cerrada y subir al piso de arriba.

Derrota al Hinox y recoge la llave que deja caer.

Aquí hay otra pared agrietada; bombardéala pero no cruces por ahí. Empuja los bloques de tu izquierda de modo que puedas cruzar por ellos.

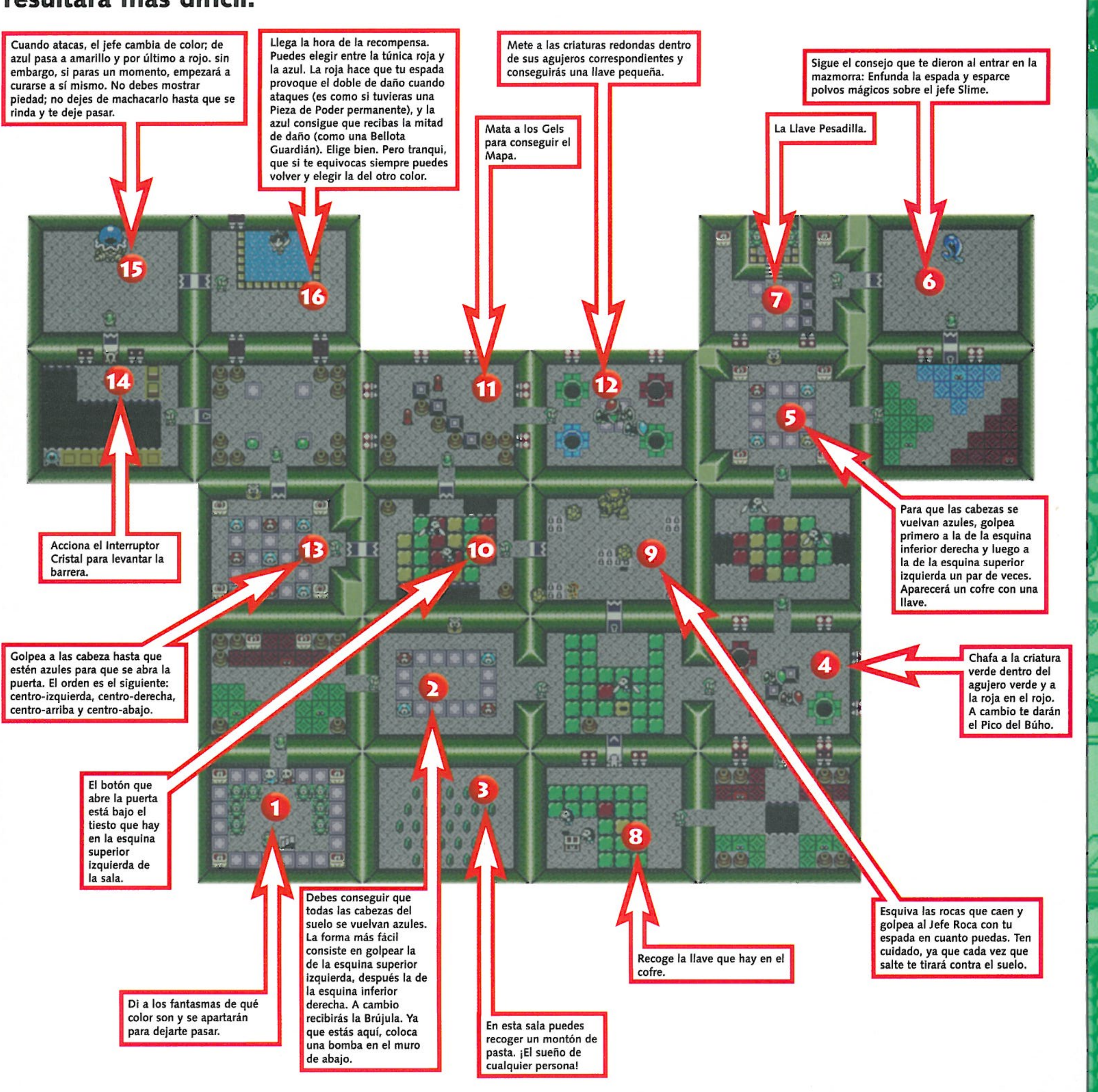
Tira la bola contra la segunda columna y ve a por el Interruptor Cristal que hay en la sala que queda al sur de las barreras elevadas.

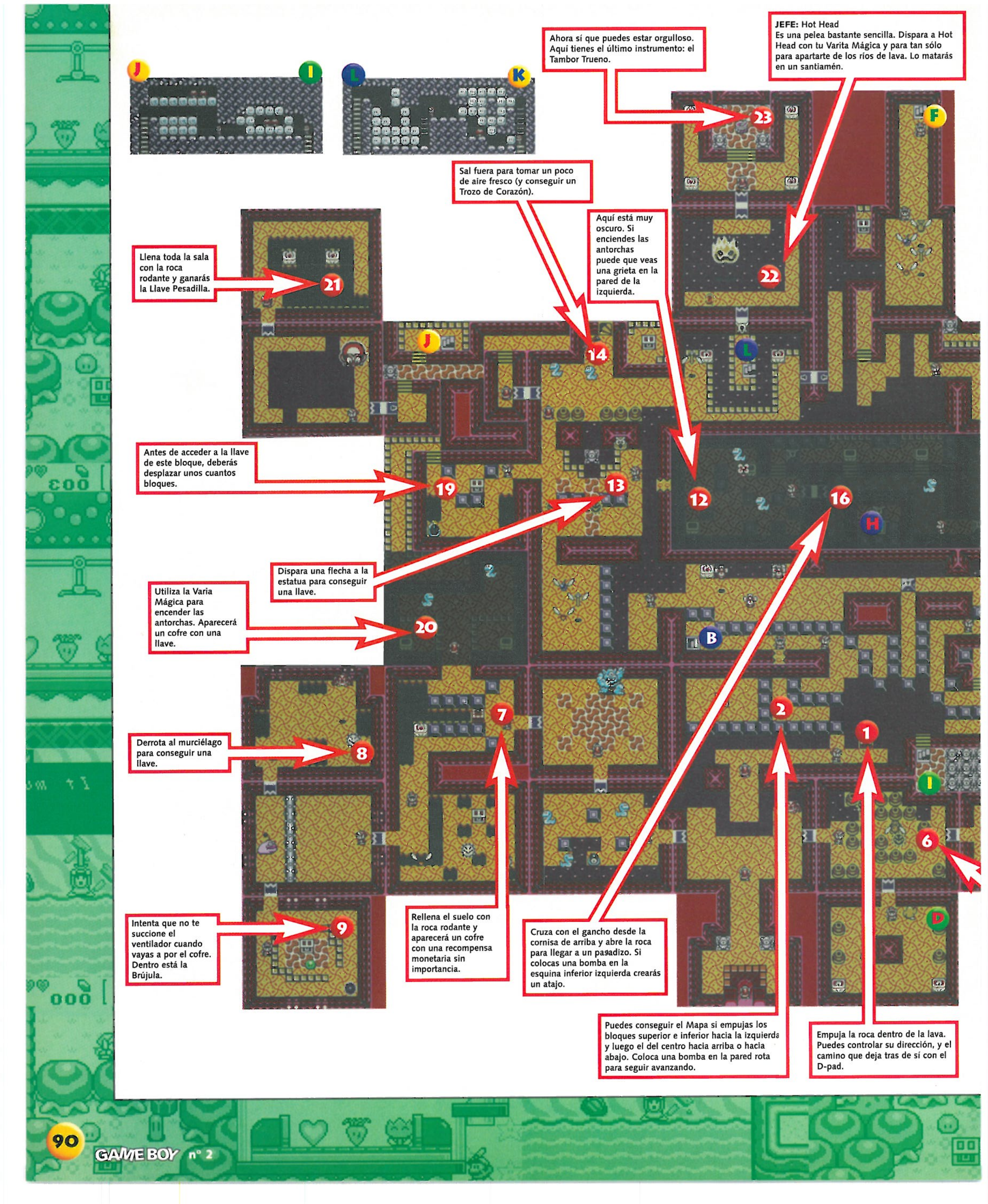
Lanza la bola por el hueco pequeño. Después derrota a los pingüinos de modo que todos paren con el mismo traje. Da un rodeo para volver a esta sala por la pared rota y lanza el gancho hasta el cofre. Recoge la bola de nuevo.

MAZMORRA COLOR

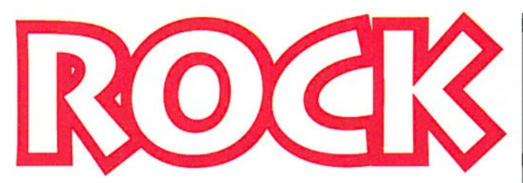
COFRES: 6
LLAVES PEQUEÑAS: 3
TESORO: Túnica Roja o Azul
JEFE: Monstruo de Colores

Sólo puedes acceder a la Mazmorra Color si juegas con una Game Boy Color, claro está. Sabrás cómo dar con la mazmorra si empujas contra la estantería de la biblioteca con las Botas Pegasus. Puedes entrar antes, pero te resultará más difícil.





Ahora sí que puedes estar orgulloso. Aquí tienes el último instrumento: el Tambor Trueno.
JEFE: Hot Head
Es una pelea bastante sencilla. Dispara a Hot Head con tu Varita Mágica y para tan sólo para apartarte de los ríos de lava. Lo matarás en un santiamén.
Sal fuera para tomar un poco de aire fresco (y conseguir un Trozo de Corazón).
Aquí está muy oscuro. Si enciendes las antorchas puede que veas una grieta en la pared de la izquierda.
Llena toda la sala con la roca rodante y ganarás la Llave Pesadilla.
Antes de acceder a la llave de este bloque, deberás desplazar unos cuantos bloques.
Dispara una flecha a la estatua para conseguir una llave.
Utiliza la Varia Mágica para encender las antorchas. Aparecerá un cofre con una llave.
Derrota al murciélago para conseguir una llave.
Intenta que no te succione el ventilador cuando vayas a por el cofre. Dentro está la Brújula.
Rellena el suelo con la roca rodante y aparecerá un cofre con una recompensa monetaria sin importancia.
Cruza con el gancho desde la cornisa de arriba y abre la roca para llegar a un pasadizo. Si colocas una bomba en la esquina inferior izquierda crearás un atajo.
Puedes conseguir el Mapa si empujas los bloques superior e inferior hacia la izquierda y luego el del centro hacia arriba o hacia abajo. Coloca una bomba en la pared rota para seguir avanzando.
Empuja la roca dentro de la lava. Puedes controlar su dirección, y el camino que deja tras de sí con el D-pad.



TURTLE ROCK

COFRES: 13
LLAVES PEQUEÑAS: 7
TESORO: Varita Mágica
INSTRUMENTO: Tambor Trueno

No te felicites tanto por haber conseguido llegar hasta la última mazmorra; todavía queda mucho camino por delante. Turtle Rock es enorme, con 46 salas, seis pasadizos secretos y más subjefes que toda la flota se submarinos rusa.

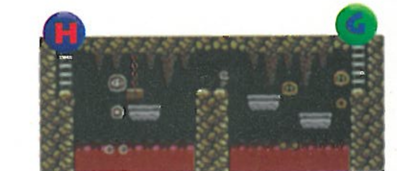
Vuelve a entrar en la mazmorra por esta escalera y bombardea a las Serpientes Dodongo desde arriba. Aparecerá un cofre que contiene una llave.

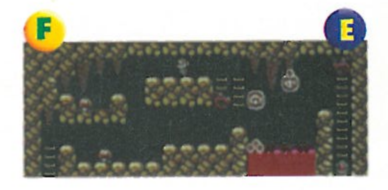
Si no accionaste antes el Interruptor Cristal, todavía te queda un buen tramo. En caso contrario, abre el cofre y recoge la Varita Mágica.

Boxing Blaino es un subjefe duro de pelar. Asegúrate de contar con la Pluma de Roc y prepárate para apartarte a saltos de su camino en cuanto empiece a lanzar uppercuts; como conecte uno solo te enviará derechito al inicio de la mazmorra. Colócate a su lado para ensartarle unas cuantas veces la espada. Cuando le venzas, aparecerá un teletransportador.

Derrota a las momias para conseguir una llave pequeña, pero sigue moviéndote si no quieres que se desprenda el suelo.

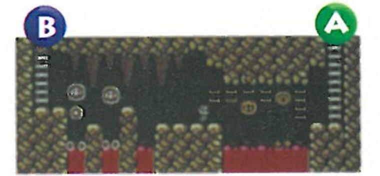
Vuela el muro de la izquierda; una flecha en el suelo te muestra el punto exacto.





Acciona una vez el Interruptor Cristal (si mueres deberás intentarlo otra vez). También puedes crear un atajo si bombardeas el muro oeste.

Empuja con cuidado la roca rodante de modo que llene todos los huecos del suelo. Aparecerá una llave pequeña. También debes colocar una bomba más o menos en el centro del muro superior.



Mata a todas las serpientes y aparecerá el Pico del Búho. Estupendo.



El interruptor que hay bajo el tiesto superior izquierdo abre la puerta de esta sala.

CLASE MA

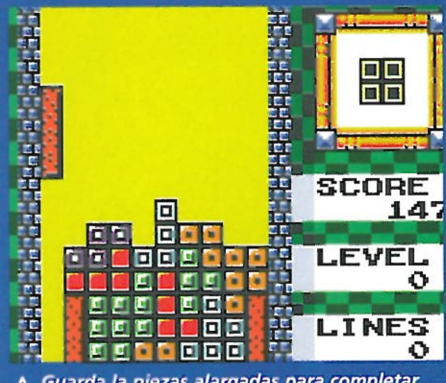
El cerebro humano es capaz de ocuparse de siete conceptos a la vez. En Tetris DX debes hacer frente a siete figuras diferentes. Saca tus propias conclusiones mientras intentas buscar una explicación.

EL ZEN DE TETRIS



Quizá pienses que *Tetris* no es más que un juego. Pues te equivocas. El Tetrisero aficionado se limitará a echar unas cuantas partidas pasando por completo de la auténtica esencia de *Tetris*. Sin embargo, el auténtico Tetrisero sabe apreciar la exclusividad de *Tetris*, y combina las sutilezas del juego con sus propias limitaciones mentales. El cerebro puede tratar con siete conceptos a la vez. *Tetris* tiene siete piezas. Por lo tanto, para fusionarte con *Tetris* debes limpiar tu mente de cualquier asomo de pensamiento racional para dejar espacio a esas siete piezas. Enciérrate en el rincón más oscuro de tu casa, siéntate o túmbate para estar cómodo y procura no pensar en nada. Respira hondo y de forma acompasada. En cuanto una idea o un pensamiento cruce por tu cerebro, bórralo de inmediato y vuelve a empezar. Al principio te resultará imposible concentrarte durante más de dos segundos, pero debes tener paciencia; es una técnica de ejercicio mental que te servirá de preparación para una dura jornada de auténtico disfrute de *Tetris*. Repite este ejercicio durante unos cuantos minutos antes de cada partida y obtendrás resultados sorprendentes.





Guarda la piezas alargadas para completar grupos de cuatro líneas. Si sólo vas a despejar dos, espera. Pronto vendrá otra.

VE A POR... MARATHON

Tetris en estado puro. El objetivo consiste en conseguir 200 líneas, y gracias a los fluidos controles de Tetris DX, resulta mucho más sencillo que en el Tetris de la Game Boy original. Pero no es tarea fácil, y nunca conseguirás sobrepasar por mucho las 200 líneas, ya que las piezas empiezan a caer a una velocidad mayor de lo que tú puedes controlar. Concéntrate en los bloques de cuatro, ten en cuenta que el ritmo se acelera un poco cada diez líneas (a no ser que, como yo, juegues en el nivel nueve, en el que la cosa pasa de rápida a muy rápida una vez has pasado las 100), y no vayas de chulo y pases de las líneas simples si el muro empieza a alcanzar una altura excesiva.

DESAFÍO: 210 línes, y una puntuación de350,000.





VE A POR... ULTRA

Tienes tres minutos para conseguir tantos puntos como puedas. Lo más lógico, como siempre, es ir a por los bloques de cuatro. Pero como compites contra el crono, tienes que darle caña a la velocidad de caída. Gira la pieza cuando esté en lo alto de la pantalla, colócala a tu parecer, y déjala caer en su sitio. Así acelerarás los trámites y además conseguirás más puntos por tirar tú las piezas en lugar de dejarlas caer. Además, te servirá de preparación para los niveles más rápidos. Cuando tan sólo te queden 20 segundos y la pieza larga no tenga pinta de aparecer, completa líneas simples y araña hasta el último punto.

DESAFÍO: Conseguir más de 6.5oo en el nivel 0. No es tan fácil como parece.

VE A POR...40 LÍNEAS

Otro desafío contra el crono, por lo que puedes aplicar todos los consejos anteriores. La puntuación no importa, así que no debes ir a por los bloques de cuatro. Tan sólo dedícate a completar líneas tan rápido como puedas. La cosa se pone más interesante cuando empiezas a jugar a diferentes alturas; si juegas en el nivel cinco con cualquier dificultad te servirá de práctica para cuando en el modo Marathon la pantalla esté casi completa. El objetivo final, claro está, consiste en completar 40 líneas en el nivel de dificultad nueve, Altura cinco. Pero nosotros nos conformamos con menos.



AGISTRAL

FUNDAMENTOS DE TETRIS

Para el auténtico Tetrisero, ése que lleva ya la friolera de 12 años practicando el refinado arte del *Tetris*, desde que apareció por primera vez, el modo Marathon es la esencia pura y dura de este juego. Pasa de anotar puntos, de la recompensa por completar cuatro líneas a la vez, de la música y de los chabacanos regalos gráficos que aparecen cuando se completa una partida, y concéntrate en lo que realmente importa. Cuando juegas en el modo Marathon debes tener en cuenta una serie de conceptos que te irán de perlas para los otros modos: las piezas que hay en el fondo, la pieza que cae en ese momento y la pieza que caerá acto seguido. Representan el pasado, el presente y el futuro respectivamente, y debes prestarles mucha atención si no quieres provocar el mayor de los desastres.

Tanto para los puristas como para los perseguidores de altas puntuaciones, el no va más en el universo *Tetris* consiste en despejar cuatro líneas a la vez. La mejor forma de conseguirlo consiste en acostumbrarse a dejar siempre una columna vacía para colocar en ella la pieza alargada en el momento que aparezca. Por lo tanto, cuando empieces la partida, construye una línea vertical de cuatro bloques de altura dejando un espacio por uno de los dos laterales de la pantalla; cuando la tengas, puedes construir el resto de la pared con total impunidad mientras esperas a que llegue la pieza larga. En más de una ocasión esta pieza llega cuando todavía no has completado la construcción, y te resulta muy difícil evitar la tentación de colocarla en su sitio y conseguir tan sólo un despeje de tres líneas. Ni se te ocurra. Ya bajará otra más adelante.

No obstante, el derrumbe de estas cuatro líneas no es más que la punta del iceberg, ya que hay muchos más ingredientes a tener en cuenta. Cada pieza tiene su utilidad, y no cuesta nada echar una a perder por no prestar atención a la configuración de tu pared, o a la pieza que vendrá a continuación. Pongamos como ejemplo una pared con dos huecos que rellenar, los dos de dos bloques de profundidad, pero uno de ellos con otro bloque extra a un lado. En ese momento cae una pieza en forma de L que se adapta a los dos huecos. A primera vista no importa dónde la coloques, pero lo más inteligente sería colocarla en el hueco con el bloque extra a un lado. De este modo, si baja la pieza en forma de L opuesta, ya sabrás en qué hueco encajarla. Es fácil. El secreto consiste en conocer a la perfección las combinaciones de cada pieza, de modo que sepas en todo momento cuál de ellas encaja en qué lugar, y si desbaratará la colocación de la pieza siguiente.

Hablando de variaciones veamos la utilización de los botones A y B. El hecho de contar con dos botones para rotar en las dos direcciones opuestas tan sólo sirve para complicar las cosas, e incluso cuando las piezas caen a una velocidad endiablada, todavía tienes tiempo para hacerlas girar tres veces para rectificar cualquier movimiento efectuado con el otro botón. En resumidas cuentas, utiliza sólo un botón nosotros preferimos el B), y no lo dejes nunca. Así tendrás una cosa menos de qué preocuparte.

Por último, debes recordar siempre este consejo: que no cunda el pánico. No resulta fácil cuando ya estás casi en lo alto de la pantalla y la música suena a 78 revoluciones por minuto, pero es lo mejor que puedes hacer. Si te queda tan sólo una cuarta parte de la pantalla y la pieza larga no aparece, relájate y empieza a reducir la altura de nuevo. Prueba primero con las líneas simples más evidentes y antes de que te des cuentas volverás a estar en la base de la pantalla. Y ya puedes empezar otro bloque de cuatro...

Novatillos, éstas son las siete piezas que debéis conocer a la perfección si pretendéis llegar a ser alguien en este juego.

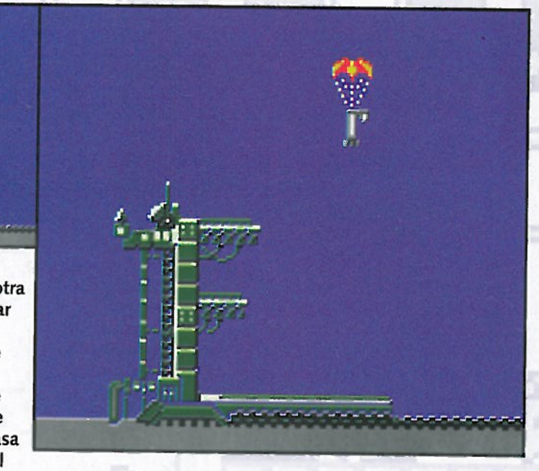


VE A POR... VS CPU

Aquí podrás poner en práctica todo lo que has aprendido hasta ahora. Incluso en el nivel más sencillo, resulta muy fácil perder, ya que el rival que controla el ordenador no para de enviarte una línea tras otra. Se trata pues de jugar rápido y con inteligencia. No te compliques la vida con los bloques de cuatro: limítate a enviar todo lo que puedas a tu rival computerizado para humillarlo lo antes posible. Aunque no vayas a por los de cuatro, si el ordenador te envía un grupo de líneas y consigues que tus bloques bajen por la columna vacía, puedes dejar caer una pieza larga y devolverle cuatro de golpe. ¡Estupendo!

DESAFÍO: Derrota al ordenador en el nivel Duro. Incluso a mí menosotros nos cuesta horrores.

VE A POR... PUNTUACIONES ALTAS Y FINALES



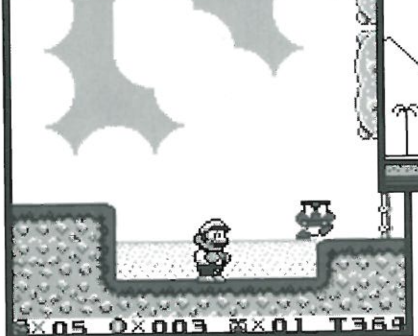
Debes recordar esta regla tan sencilla: cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más puntos conseguirás. Un bloque de cuatro en el nivel 0 vale 1.200 puntos: el mismo bloque en el nivel nueve vale 12.000. Si lo que buscas son puntos y tienes la habilidad suficiente para aguantar el ritmo, empieza cada partida Marathon en el nivel nueve y verás como tus puntuaciones se disparan. La otra norma que debes recordar es que siempre debes colocar tus piezas en su lugar para conseguir puntos extra. Puedes conseguirlo hasta que lleves unas 150 líneas, e incluso más si te lo montas bien.

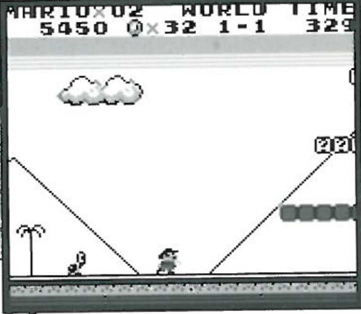
¿Cuál será la recompensa cuando domines Tetris de esta manera? Pues nada más y nada menos que una de las muchas escenas finales que vienen con el juego. Pasa de los horribles fuegos artificiales con que se celebra el final del juego de 40 Líneas y presta atención a los finales del modo Marathon. Si sobrepasas las 100 líneas verás pequeños cohetes (e incluso una botella de cava) que explotan con resultados hilarantes. Si te acercas a 200 aparecerá la lanzadera espacial, pero de momento no despegará. Consigue 200 líneas en el nivel 0 y la Estatua de la Libertad saldrá en órbita. Por último, si consigues pasar de 200 líneas en el nivel nueve... Bueno, será mejor que lo veas con tus propios ojos. Puedes encontrar una pequeña pista en la caja.

LA GRAN JU

SUPER MARIO LAND

Pulsa "A" cuando Mario entra en la estancia de bonus: se alineará con una escalera que conduce a una sala con tres vidas.





SUPER MARIO LAND II: SIX GOLDEN COINS
Pulsa "Select" en la pantalla de opciones y podrás acceder a un modo fácil.

ODDWORLD ADVENTURES

Pulsa "Izquierda" en la pantalla de diálogo para empezar a cantar y a continuación introduce la contraseña de pantalla y pulsa rápidamente el D-pad. Introduce estos códigos a modo de contraseñas para acceder a los niveles deseados:

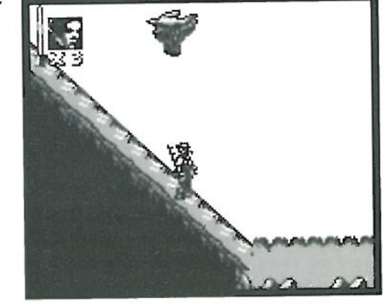


NIVEL	CÓDIGO
2.0	jcbcm
2.1	jmbcc
2.2	jmccb
2.3	jpccd
2.4	jtccj
2.5	stccs
2.6	sbcct
2.7	tbfcq
3.1	tbkcl
3.2	tbtcb
3.3	tbtdc
3.4	tbtgf

STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

Introduce estos códigos para acceder al nivel deseado:

NIVEL	CÓDIGO
Salón de baile	SNKMTD
Barcaza	RWVJBC
Endor	TFGBMN
Pueblo Ewok	HJMKPL
Generador	QGTHGD
Estrella de la muerte	PSVZKL
Torre	SFPYSW
Misión 1. Estr. muerte	CGGYON
Misión 2. Estr. muerte	KFGZXQ



WARIOLAND II

Para seleccionar un nivel pulsa A, B, B, A, B y A en la pantalla de títulos.



F1 RACE

CONTROL EN LA DEMO:
Pulsa "A" o "B" para controlar la velocidad del coche durante el modo de demostración.

DESERT STRIKE

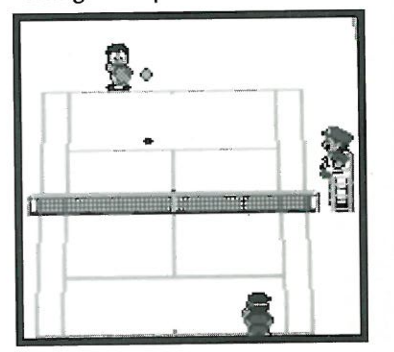
Introduce los códigos siguientes para saltar al nivel correspondiente:

NIVEL	CÓDIGO
2	FJHGGL
3	GBXHDZ



TENNIS

Para ganar un juego con rapidez, lanza la bola al aire cuando sirvas y quédate justo debajo de ella, para que aterrice sobre tu cabeza. Aunque parezca extraño, así consigues un punto a tu favor.



A BUG'S LIFE

Introduce BI26 como clave y a continuación los códigos siguientes para acceder a los niveles:

NIVEL	CÓDIGO
1	91kk
2	bl26
3	5p9k
4	6652
5	bkk2
6	2plb
7	6562
8	l58b



GOLF

PARA REPETIR EL PRIMER GOLPE.
Pulsa "Start" + "Select" + "A" + "B" a la vez para volver a empezar la partida cuando la bola esté en el aire. Vuelve a iniciar la partida para volver al último tee que hayas jugado.

GARRETA

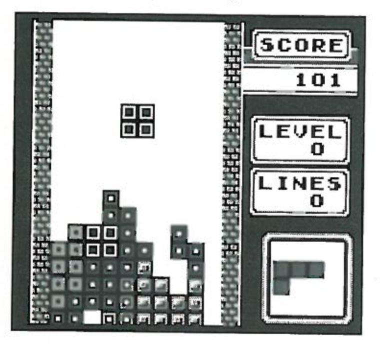
Al hombre honrado le va bien, pero es el tramposo el que prospera... (viejo proverbio Nintendero).

TETRIS

PARA JUGAR EN EL MODO TURBO
Mantén pulsado "Abajo" y pulsa "Start" en la pantalla de títulos para empezar a jugar. Aparecerá un corazón pequeño con el número de nivel.

PARA JUGAR EN EL MODO EXPERTO
Pulsa "Start" para activar la pausa y luego pulsa "Select". Ahora, en la pantalla de muestra previa no aparecerá la pieza siguiente antes de caer.

PARA VER LOS FUEGOS ARTIFICIALES
Podrás ver los cohetes si completas una partida en el nivel 9 altura 5 B, o si pasas de los 100.000 y 200.000 puntos en una partida tipo A.



JAMES BOND 007

Trucos para despertar al agente secreto que hay en ti

PARA JUGAR AL MINIJUEGO DE BLACK JACK
Introduce BJACK como un nombre.

PARA JUGAR AL MINIJUEGO DE BACCARAT
Introduce BACCR como un nombre.

PARA JUGAR AL MINIJUEGO DEL PERRO ROJO
Introduce REDOG como un nombre.

PARA CONSEGUIR BOTIQUINES EXTRA
Empieza la partida y entra en la casa. Recoge el medi-kit que hay en la litera de arriba, guarda la partida y sal. Vuelve a empezar la partida y entra en la casa; encontrarás otro botiquín en el mismo sitio. Puedes repetir esta acción hasta un máximo de diez veces.

PARA LOCALIZAR EL M.A.R.B.L.E.
Ve a Londres, después de Miss Moneypenny, dale los planos a M y ve a buscar a Q. Desplázate por encima él hasta ocupar la silla. Pulsa el botón "B" y Q dirá: «No toques eso, 007». Después vuelve a pulsar "B" y la silla desaparecerá; en su lugar habrá un agujero secreto. Entra en el agujero para dar con el M.A.R.B.L.E. No puedes utilizarlo hasta que no has completado el juego. El final será normal hasta que Bond lo lance al río. Por arte de magia se convertirá en una canoa con la que podrá remar hacia un submarino.

CHANCHULLOS SECRETOS EN EL CASINO
Cuando estés en el casino de Marrakech, juega en cualquiera de los juegos. Si ganas unos 17.000 dólares, tu rival te dirá que eres muy grande y el casino te pagará la factura. Vuelve al hotel y habla con el director que está tras el mostrador: te dará la llave presidencial para abrir la puerta cerrada del primer piso.

TUROK: BATTLE OF THE BIOSAURS

Introduce estos códigos para acceder al nivel deseado:

NIVEL	FÁCIL	DIFÍCIL
2	GRZNNPCRDB	GNZNNPCZGG
3	DVZNDPBTNG	DLZNDPCTLR
4	GVZNDPBTNG	GLZNDVBTLW
5	PCVYGRBTDK	PYVYGVBTBQ
6	RCVYGRSTDR	RYVYGRSTBC
7	VSVYTRSQDG	VKVYTRSQBK
8	RSQPTNSQNW	RKQYTRSQBV

TUROK 2

PARA CONSEGUIR TODAS LAS ARMAS
Introduce DLVTRKBWPS como clave.

PARA CONSEGUIR VIDAS ILIMITADAS
Introduce DLVTRKBLVS como clave.

PARA CONSEGUIR ENERGÍA ILIMITADA
Introduce DLVTRKBNRG como clave.

PARA EL MODO PÁJARO
Introduce DLVTRKBBRD como clave.

PARA SALTAR NIVELES
Introduce los códigos que te mostramos a continuación:



PARA SELECCIONAR EL NIVEL
Introduce DLVTRKBLVL como clave.

NIVEL	FÁCIL	MEDIO
2	DVYLWKVYNL	QVYLWKVYDT
3	GRYLWKWVNR	TRYLWKWVNN
4	DRYLSRWVRY	QRYLSRWVTS
5	GVZLSRWQKZ	TVZLSRSQKB
6	DVZLSVQKK	QVZLBVSQRL
7	GRZLBVSQZY	TRZLBVBQKB
8	DRZLBVSQGG	QRZLBVBQKS
9	GVYNBVBQGD	TVYNBVBQRL

TETRIS DX

PARA JUGAR EN EL MODO EXPERTO:



Pulsa "Start" para activar la pausa y luego "Select". En la ventana de muestra previa no aparecerá la pieza antes de caer.

PARA EL MOVIMIENTO AL REVÉS
Mantén pulsado "Izquierda" o "Derecha" mientras baje cualquier pieza menos la barra larga o el cuadrado hasta que toque una pared. Entonces, sigue pulsando "Izquierda" o "Derecha" y a la vez martillea "A".

PARA VER LAS PANTALLA ESCONDIDAS
Deja que el juego permanezca en la pantalla principal hasta que empiece el modo de demostración. Pulsa "Select" para ver una pantalla en la que aparece un pez nadando. Pulsa "A" para volver a la parte siguiente del modo demo, después vuelve a pulsar "A" para ver una pantalla con confetti y el logo de Nintendo. Pulsa "B" para volver a la siguiente parte del modo demo y pulsa otra vez "B". Al final aparecerá una pantalla con una pizarra.

PARA RESETEAR EL JUEGO
Pulsa "Start" + "Select" + "A" + "B" durante la partida.

LOONEY TUNES

Encuentra el agua en el nivel uno y camina por encima. En el otro lado encontrarás un muro de pega. Crúzalo y entra en la cámara en la que se esconde el reforzador del disco volador. ¡Vaya ganga!

FROGGER



Después de morir, en la pantalla de puntuaciones más altas pulsa "A", "B", "A", "B", "Select" y "Start". Ve al menú principal y podrás ver un menú de trucos.

TETRIS ATTACK

PARA JUGAR EN EL MODO EXPERTO

Selecciona el modo para un jugador y elige la opción "Vs. Com". Mantén pulsado "Arriba" + "Select", y a continuación pulsa "A" en la pantalla de selección de dificultad.

PARA LUCHAR CONTRA BROWSER

Introduce 78RN5B?8 como código.

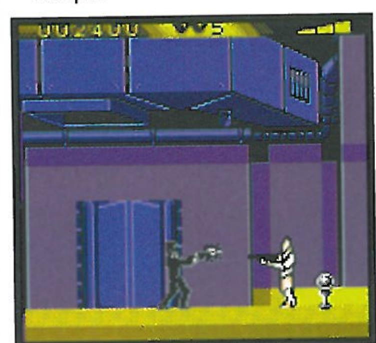
Para saltar niveles, introduce estos códigos.

NIVEL	NORMAL	EXTRA
1-1	00!JJ060	J0!J0060
1-2	00HJ0160	J0HJJ150
1-3	00!JJ150	J0!J0150
1-4	00HJ0250	J0HJJ240
1-5	00!JJ240	J0!J0240
1-6	00HJ0340	J0HJJ330
1-7	00!JJ330	J0!J0330
1-8	00HJ0430	J0HJJ420
1-9	00!JJ420	J0!J0420
1-10	00HJ0520	J0HJJ510
2-1	00!000G0	J0!0J0F0
2-2	00H0J1F0	J0H001F0
2-3	00!001F0	J0!0J1D0
2-4	00H0J2D0	J0H002D0
2-5	00!002D0	J0!0J2C0
2-6	00H0J3C0	J0H003C0
2-7	00!003C0	J0!0J3B0
2-8	00H0J4B0	J0H004B0
2-9	00!004B0	J0!0J490
2-10	00H0J590	J0H00590
3-1	00!JJ0F0	J0!J00F0
3-2	00HJ01F0	J0HJJ1D0
3-3	00!JJ1D0	J0!J01D0
3-4	00HJ02D0	J0HJJ2C0
3-5	00!JJ2C0	J0!J02C0
3-6	00HJ03C0	J0HJJ3B0
3-7	00!JJ3B0	J0!J03B0
3-8	00HJ04B0	J0HJJ490
3-9	00!JJ490	J0!J0490
3-10	00HJ0590	J0HJJ580
4-1	00!000P0	J0!0J0N0
4-2	00H0J1N0	J0H001N0
4-3	00!001N0	J0!0J1M0
4-4	00H0J2M0	J0H002M0
4-5	00!002M0	J0!0J2L0
4-6	00H0J3L0	J0H003L0
4-7	00!003L0	J0!0J3K0
4-8	00H0J4K0	J0H004K0
4-9	00!004K0	J0!0J4J0
4-1	00H0J5J0	J0H005J0
5-1	00!JJ0N0	J0!J00N0
5-2	00HJ01N0	J0HJJ1M0
5-3	00!JJ1M0	J0!J01M0
5-4	00HJ02M0	J0HJJ2L0
5-5	00!JJ2L0	J0!J02L0
5-6	00HJ03L0	J0HJJ3K0
5-7	00!JJ3K0	J0!J03K0
5-8	00HJ04K0	J0HJJ4J0
5-9	00!JJ4J0	J0!J04J0
5-10	00HJ05J0	J0HJJ5R0
6-1	00!000Y0	J0!0J0X0
6-2	00H0J1X0	J0H001X0
6-3	00!001X0	J0!0J1W0
6-4	00H0J2W0	J0H002W0
6-5	00!002W0	J0!0J2V0
6-6	00H0J3V0	J0H003V0
6-7	00!003V0	J0!0J3T0
6-08	00H0J4T0	J0H004T0
6-9	00!004T0	J0!0J4!0
6-10	00H0J5!0	J0H005!0

MEN IN BLACK

En la pantalla de códigos, introduce 0601. Vuelve al centro de mando y pulsa "Select" y "A" en el lugar en el que consigues la ruidosa arma cricket. Introduce la clave 2409, empieza una partida nueva y activa la pausa. Pulsa select para saltar niveles. Pulsa 1943 para ver la secuencia final.
Introduce los códigos siguientes para saltar al nivel en cuestión:

NIVEL	CÓDIGO
Manhattan	2710
Cloacas	1807
Aeropuerto	0309
Tejados	2705
Bosque	3107





NFL BLITZ

PARA ACCEDER AL MODO DE TRUCOS.



Pulsa "Start", "B" y "A" a la vez para introducir los códigos siguientes en la pantalla de correspondencias del modo exhibición. Los números de la lista indican el número de veces que debes presionar los botones. Después de introducir la primera parte del código, con el D-pad pulsa en la dirección indicada para activarlo.

EFECTO	CONFIRMACIÓN	CÓDIGO
Campo desierto	GLOSSYVOMT	2-0-2 Derecha
Juego de noche	NIGHT GAME	2-2-2 Derecha
Párking	PARKINGLOT	3-2-3 Abajo
Sin puntero	NO POINTER	3-3-3 Izquierda
Sin pérdidas	NO FUMBLES	4-2-3 Abajo
Receptor invisible	I.RECEIVER	4-3-3 Arriba
Turbo ilimitado	INF. TURBO	5-1-4 Arriba
Colores extraños	PREDATOR	5-5-1 Arriba
Empieza en prórroga	OVERTIME	0-0-6 Arriba

FLAGMAN D.D.

Consigue un estatus de juego del 100% con todos los tesoros y las piezas del mapa. Conseguirás una partida extra al final del último nivel.



RAMPAGE WORLD TOUR

PARA JUGAR CON BOB O MIKE

Pulsa "B" tres veces, "A" dos, "B" cuatro y luego "A" una vez en la pantalla de títulos. Oirás un grito para confirmar que has introducido el código de forma correcta.

MORTAL KOMBAT 4



Introduce estos códigos antes de un partido para conseguir efectos especiales:

CÓDIGO	EFECTO
0	Dragon
1	MK Logo
2	Ying-Yang
3	Cuatro
4	Interrogación
5	Rayo de Luz
6	Goro
7	Raiden
8	Shao Kahn
9	Skull

GAME AND WATCH GALLERY 2

PARA CAMBIAR EL BORDE DE LA PANTALLA
Activa la pausa y pulsa "B".

PARA JUGAR EL MINIJUEGO DE LA PELOTA...
Gana 15 estrellas durante la partida. Por cada 200 puntos te dan una estrella, así que ya sabes.

PARA JUGAR CON WARIO...
Selecciona el juego Casco y empieza con el nivel de dificultad fácil. Pierde la partida antes de acumular 100 puntos y a continuación selecciona "Reintento". Volverás a empezar con Wario.

REINICIAR JUEGO GRABADO:
Pulsa "Arriba" dos veces, "Abajo" dos veces, "Izquierda" dos veces y "Derecha" dos veces en la pantalla principal.

POWER QUEST

Para conseguir los ítems siguientes, introduce los códigos:

ESTADO DEL JUEGO E ÍTEMS QUE CONSEGUIRÁS	CÓDIGO
Torneo nacional, equipo de nivel 2 y power-pack	1SZK-DRT2-QFY5
Torneo nacional, equipo de nivel 2, power-pack y pack de sanación	32RY-DVNS-D2SP
Ataques de nivel 3, súper partes	PV9S-040G-0140





PITFALL: BEYOND THE JUNGLE

NIVEL	CÓDIGO
Subterráneo	FLTYWTRS
Volcán	GNGDWN
Prisión	SLTHHRNG
El Azote	SWPNGBLW

ZELDA: LINK'S AWAKENING

FLECHAS EXPLOSIVAS:
Para conseguir flechas explosivas, ponte bombas en una mano y el arco en la otra y pulsa "A" y "B" a la vez.

VOLAR:
Cuando dispongas del Bumerán y del Gallo, prueba este pequeño truco. Lanza el Bumerán y recoge al Gallo a la vez. El Bumerán flotará bajo tus pies y te elevará en el aire. De esta manera, los malos no pueden dañarte, pero tampoco tú a ellos.

SALTO DE PANTALLA:
Para saltar una pantalla, pulsa "Select" justo cuando pases de una pantalla a la siguiente. La sincronización debe ser perfecta.

NBA JAM

PARA CONSEGUIR UNA DEFENSA REFORZADA
Mantén pulsado "Arriba" y pulsa "A" cinco veces en la pantalla de "Partido de esta Noche".

PARA INTERCEPCIONES REFORZADAS
Mantén pulsado "Derecha" y pulsa "A" 15 veces en la pantalla de "Partido de esta Noche".

PARA MATES REFORZADOS
Pulsa "A" diez veces y luego mantén pulsado "Abajo" + "B" hasta que la pantalla de "Partido de esta Noche" cambie.

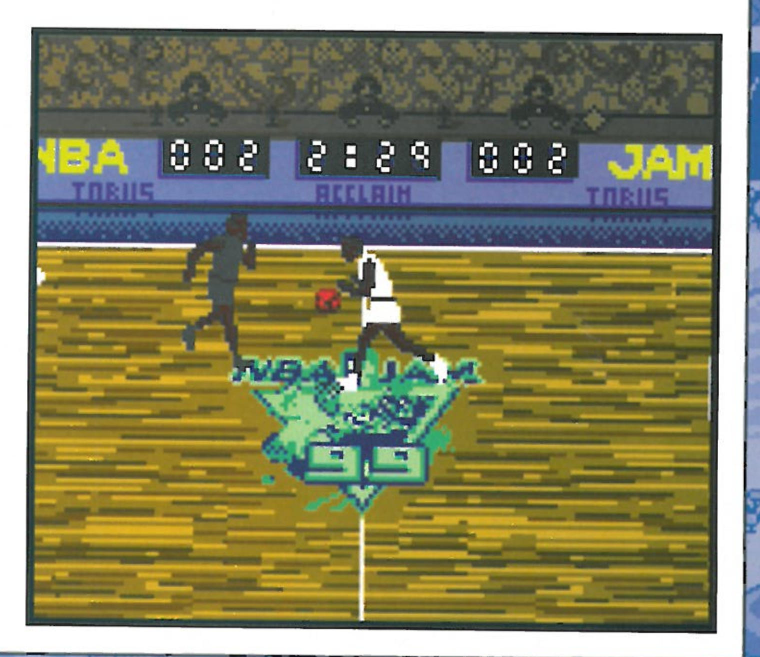
PARA CONSEGUIR UN MODO TURBO REFORZADO
Pulsa "A" 15 veces, mantén pulsado "Arriba" +"B" hasta que la pantalla de "Partido de esta Noche" cambie.

PARA CONSEGUIR EL MODO ZUMO
Pulsa "A" 15 veces, mantén pulsado "A" + "B" hasta que la pantalla de "Partido de esta Noche" cambie.

PARA VER EL PORCENTAJE DE TIROS
Pulsa "A" tres veces y después mantén pulsado "Arriba" +"B" en la pantalla de "Partido de esta Noche" hasta que empiece el partido.

PARA CONSEGUIR A LOS JUGADORES ESCONDIDOS
Introduce las iniciales siguientes al escribir las dos primeras letras; después deja el cursor parpadeando en la última letra. A continuación, introduce el código correspondiente para acceder a la pantalla de claves y empezar la partida con el jugador adecuado.

JUGADOR	INICIALES	CÓDIGO
Bill Clinton	USA	Izquierda + A + B
Brutah	BAT	Arriba + A + B
Chow Cow	AMX	Abajo + A + B
Air Dog	JAM	Arriba + B
George Clinton	FNK	Izquierda + B
Mark Turmell	WIM	Izquierda + B
Al Gore	EXC	Arriba + Start + B
Weasel	MAN	Arriba + Start + A + B
Sal Davit	SDT	Abajo + B
Moon	VIK	Derecha + A + B
Jamie Rivett	RJ_	Arriba + A + B
Kabuki	FRD	Izquierda + B



LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Hay juegos en blanco y negro para la Game Boy como para parar un tren. Aquí tienes diez clásicos que han marcado estilo.



BALLOON KID
Nintendo 1990

Este juego de plataformas lateral, ignorado injustamente en su momento, todavía es capaz de competir con el software que se hace hoy en día, e incluso de superarlo, gracias a una variada jugabilidad repleta de vuelos y saltos y a que ofrece un estupendo modo para dos jugadores ideal para batallitas en el aire. Si ves una copia en el cajón de las ofertas, no lo dudes ni un segundo y cómpralo. No te decepcionará.

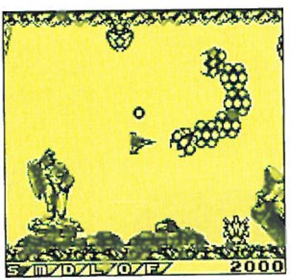
5



DONKEY KONG LAND
Nintendo 1995

Rare realizó un estupendo trabajo con la conversión de su clásico juego *moneril* de SNES a la pequeña GB. Tanto la jugabilidad como el aspecto son iguales; de hecho, si prescindes del tamaño de la pantalla y dejas volar la imaginación, te parecerá que ambos son una misma cosa. Rare se lo curró de lo lindo con *DKL*, y vale la pena darle otra oportunidad, sobre todo si te gustó el original.

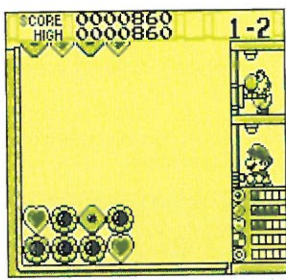
4



GRADIUS
Konami 1991

Si hay alguien que sepa cómo lograr que un *shoot 'em up* funcione en la pantalla pequeña, sin duda se trata de Konami. *Gradius* (o *Nemesis*, si lo prefieres) es uno de los grandes de todos los tiempos en el universo arcade, y esta conversión para la GB es genial. Las balas de los enemigos son más grandes, para que las puedas ver, y puedes decidirte por una partida de práctica en cada nivel para que aumentes tu puntuación.

4




YOSHI'S COOKIE
Nintendo 1993

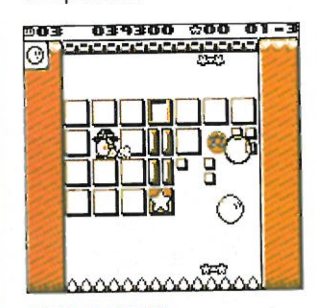
Este puzzle de Bullet Proof, los creadores del *Tetris* original, es la mar de adictivo y vistoso. El objetivo consiste en colocar filas de galletas antes de que se complete la pantalla. Parece de lo más normalito, pero resulta que las galletas flotan hacia ti desde dos direcciones, por lo que conseguir colocarlas en su sitio puede llegar a convertirse en una auténtica pesadilla. Al igual que todos los puzzles de calidad, su durabilidad es eterna.

4

TETRIS ATTACK
Nintendo 1996

No te fijes demasiado en el título porque la verdad es que este juego no tiene nada que ver con *Tetris*. Sin embargo, sí que se trata de un puzzle excelente por méritos propios. El objetivo consiste en emparejar figuras y dejarlas caer en los huecos que has creado. Si lo haces bien, los bloques desaparecen. Una tarea que requiere la práctica y paciencia de un auténtico maestro del *Tetris*. No te lo pierdas.

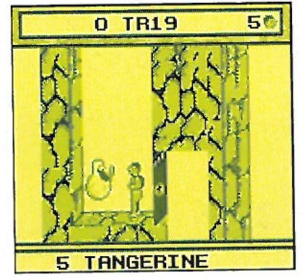
5



KIRBY'S BLOCK BALL
Nintendo 1996

A primera vista parece un simple clon de *Pong*, y es que en resumidas cuentas de eso se trata. La diferencia radica en que se ambienta en el caótico mundo de Kirby; al romper los bloques aparecen reforzadores, *bonus* y todo tipo de cachivaches más. Además, en lo alto de la pantalla hay una segunda pala con la que los más habilidosos podrán aumentar su marcador.

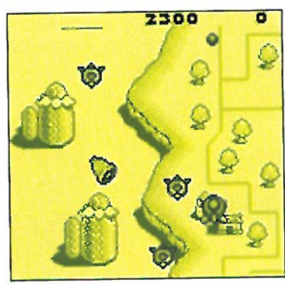
5



A BOY AND HIS BLOB
Absolute 1990

Una aventura la mar de original del creador de *Pitfall*, David Crane. Debes meterte en el pellejo de un chico que tiene una especie de gota capaz de adquirir todo tipo de formas dependiendo del alimento que le des. Con el poder de la gota debes rescatar a la Princesa Blobette y... Bueno, la verdad es que es mejor de lo que suena, a pesar de que hoy día su aspecto puede parecer un poco anticuado.

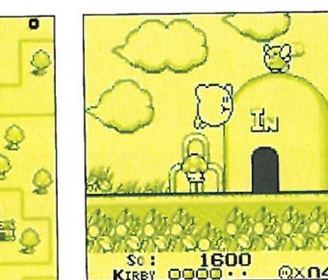
4



TWINBEE
Konami 1990

Puede parecer cursi, pero no debería faltar en la ludoteca de cualquier aficionado a los *shoot 'em up*. De hecho, gracias a esos gráficos tan robustos, el juego funciona de maravilla en la GB, ya que puedes ver a la perfección a todos los malos, balas y campanas antes de que desintegren tu nave espacial. La única motivación para el juego, naturalmente no es otra que la de conseguir la puntuación más alta. Muy recomendable.

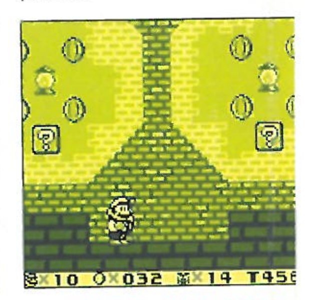
4



KIRBY'S DREAMLAND
Nintendo 1992

El único héroe de plataformas que ha casi ha conseguido la misma perfección en sus aventuras que los juegos de Mario es el adorable Kirby. Engulle a los enemigos, flota por unos niveles de diseño excepcional y ofrece una acción acompañada por las mejores melodías que pueden oírse en la Game Boy. No hay excusas: *debes* tener este cartucho.

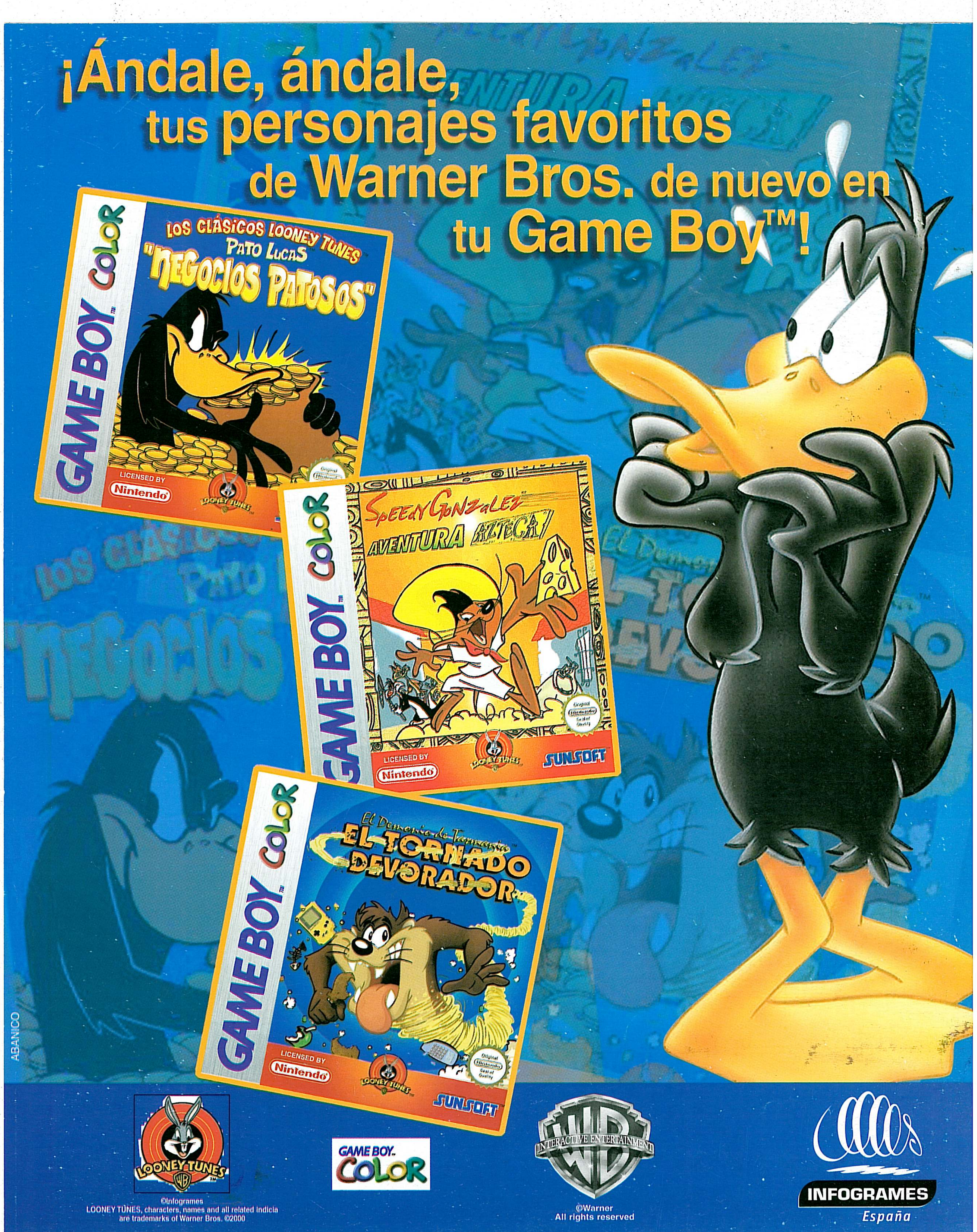
5



MARIO LAND 2
Nintendo 1992

Un juego de plataformas alucinante de los creadores de algunos de los clásicos más imperecederos. Se basa en el *Mario World* para SNES, y comparte muchos de sus movimientos y reforzadores, pero en el fondo es una aventura completa de *Mario* por méritos propios. Con eso está todo dicho. Estamos ante uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos en cualquier sistema. Juega y te convencerás.

5


¡Ándale, ándale,
tus personajes favoritos
de Warner Bros. de nuevo en
tu Game Boy™!
GAME BOY COLOR
LOS CLÁSICOS LOONEY TUNES
PATO LUCAS
"NEGOCIOS PATOSOS"
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
SPEEDY GONZALEZ
AVENTURA AZTECA
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
SUNSOFT
GAME BOY COLOR
El Demonio de Tasmania
EL TORNADO DEVORADOR
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
SUNSOFT
ABANICO
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
España

EMOCIÓN
AVENTURA
DIVERSIÓN
VELOCIDAD
HABILIDAD



¿PODRÁS CON TODO?

